ATARI magazin

6 Nov./Dez. '96 6. Jahrgang
Informationen für XL/XE-Computer





DFÜ Lexikon Teil 5

* NEU * NEU *
WASEO Practoscope

Bericht: Warum stürzte die Ariane 5 ab ?

News für den Atari
Hawkmoon
Around the Planet
Cytadela

Games Guide
Kasiarz

Tips & Tricks
Knobeleien 8

Internet
Gwinnen im WWW

NEU: Workshop
WASEO Practoscope - Briefumschlagdrucker



Die tollsten Grafikadventures und Strategiespiele

MYSTIX Teil 2 "Das Strandhaus"

Für alle Abenteuerfreaks gibt es eine hervorragende Fortsetung von Mystix - World of Horror, das sich auf der Player's Dream Diskette 2 befindet. Auf einer beidseitig bespielten Diskette finden Sie noch mehr Abenteuer. Finden Sie den Schatz Ihres reichen Onkels Reginald. Aber Sie sind nicht alleine im Strandhaus Ihres Onkels, die ganze Verwandschaft ist bereits da, und die ist nicht gerade gewillt den Schatz zu teilen. Die grafische Aufmachung und die gute Bedienung machen dieses Adventure zu einem tollen Erlebniss.



Best.-Nr. AT 218 DM 9,90

Der Graf von Bärenstein

Das Strategiespiel mit ausgezeichneter Grafik und toller Musik. Erobern Sie Ihr Land wieder zurück, indem Sie mit viel Geschick und Planung die Armeen Ihres Feindes Knatzbert besiegen. Auch die Auswahl der richtigen Ehefrau kann sich positiv auf Ihr Vorhaben auswirken. Ein komplexes Strategiespiel mit viel Pfiff.



Best.-Nr. AT 167 DM 14,90

KAISER 2

Eines der besten Wirtschaftssimulationsspiele auf dem Atari jetzt wieder im Angebot von Power per Post. Dieses Spiel besticht durch seine hochauflösende Grafik, dem fesselnden Spielprinzip, das auch noch nach Monaten Spaß macht. Das Spiel ist für 1-4 Spieler ausgelegt. Die Spielidee ist vom Verwalter bis zum Kaiser hin die Adelskarriereleiter hinaufzuklettern. Treiben Sie Handel mit den verschiedensten Produkten. Erheben Sie Steuern, aber sorgen Sie auch dafür, daß es der Bevölkerung nicht schlecht geht. Bauen Sie sich auch einen eigenen Geheimdienst auf. Dieses Spiel ist so umfangreich und spannend wie es schon lange keines mehr war. Geliefert wird Kaiser 2 auf einer beidseitig bespielten Diskette und einer dt. Anleitung. Für alle Atari XL/XE mit mindestens 128 KB.

Best.-Nr. AT 140 DM 19,90

TAAM

TAAM ist ein Grafikadventure, welches von Futurevision (Mystix 1 & 2) programmiert wurde. So läßt bereits die Art des Spielens wieder alte Erinnerungen an Mystix 2 aufkommen.

Das Spiel macht Spaß, das Genre Adventure erfährt neue Proportionen auf dem XL/XE. Alles durch Joystick gesteuert, muß man nicht mehr lange nach Worten suchen, die man glaubt, daß sie der Parser versteht, es wird ja alles angezeigt. Vor allem ist das ganze Adventure sehr stimmungsvoll gehalten und läßt das richtige Feeling aufkommen.

Lassen Sie sich auf 2 vollen Diskettenseiten in vergangene Zeiten zurückversetzen, und genießen Sie dort die Abenteuer alter Mythen.

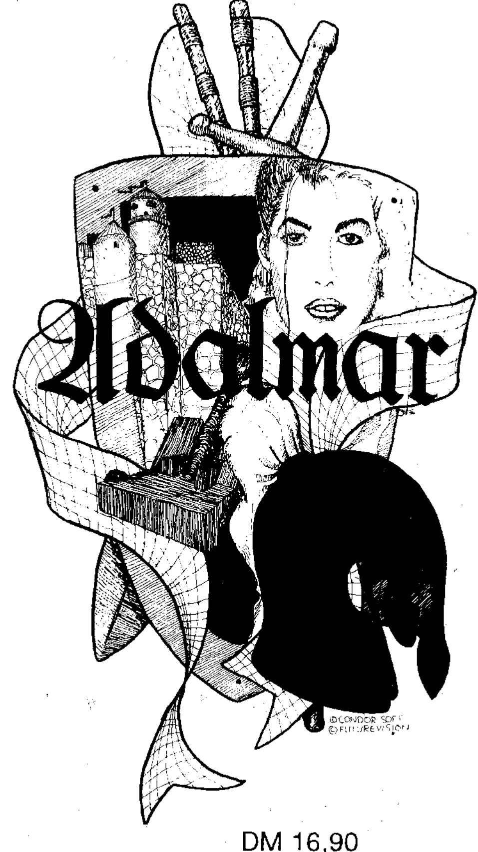
Best.-Nr. AT 219 DM 16,90

ADALMAR

Das Mittelalter, ein Zeitabschnitt in dessen Blütejahren es für einen Mann von gehobenem Range nichts wichtigeres gab als Ruhm und Ehre zu erlangen. Versetzen Sie sich nun in diese Zeit, genau gesagt in das 12. Jahrhundert. Überall dichte Wälder, hier und da ein kleines Dörfchen oder sogar schon mal ein winziges Städtchen.

Features des Programmes:

Komplexes Strategiespiel, verschiedene Actionsequenzen, viel Musik, Digisounds, stimmungsvolle Grafiken & Animationen, benutzerfreundliche Windowtechnik, Steuerung komplett per Joystick, Ramdisk-Unterstützung, abspeicherbarer Spielstand. So nun fackeln Sie nicht mehr lange, kaufen Sie sich das Spiel ADALMAR, und stürzen Sie sich in die Tiefen des Mittelalters, um Ritter zu werden.



Best.-Nr. AT 317 DM 16,90

Lieber Atari-Freund,

diese Ausgabe steht wieder ganz im Zeichen der Verlängerung für das 1. Halbjahr 1997.

Ja, so schnell geht ein Jahr vorbei. Und gemeinsam mit Ihnen werden wir auch 1997 mit dem kleinen Atari-Computer noch viel Freude haben.

Wichtig: Verlängerung 1/97
Termin 12. November `96

Wie schon oft erwähnt müssen wieder möglichst alle User verlängern, damit sich unser ganzer Aufwand rechnet.

Daher gibt es auch einige Änderungen. Zunächst sparen wir uns den aufwendigen Druck für die Verlängerungskarten. Ab sofort finden Sie alle notwendigen Informationen zur Verlängerung auf einem DIN A4 Blatt.

Die zweite, für Sie sehr postive Änderung, bezieht sich auf unser Problem, daß wir nur kostendeckend arbeiten können, wenn alle auch das **PD-MAG** und das **SYZYGY** abonnieren. Bisher sind meiner Bitte nicht alle nachgekommen. Daher führen wir jetzt auch jeweils ein Treueprogramm für diese Verlängerung ein.

Gültig bis 12. November '96

NEU: Jeweils ein Treueprogramm bei einem Abonnement vom

PD-MAG und SYZYGY

Mit dieser Maßnahme hoffen wir, daß nun wirklich keiner mehr dieses Angebot ausschlagen kann.

So, zum Schluß hätte ich noch einen letzten Wunsch:

Bitte haltet Euch an den Verlängerungstermin. Zum einen sparen wir uns Kosten für die umständlichen Erinnerungen, und zum zweiten beruhigt es mich frühzeitig zu wissen, wie unser neues Konzept mit den Treuprogrammen für PD-MAG und SYZYGY angekommen ist.

Nun wünsche ich Ihnen noch viel Spaß mit dem neuen ATARI magazin und verbleibe

mit freundlichen Grüßen



Werner Rätz

PS.: Ab Seite 38 werden die neu aufgenommen Programme für die Verlängerung vorgestellt.

INHALT

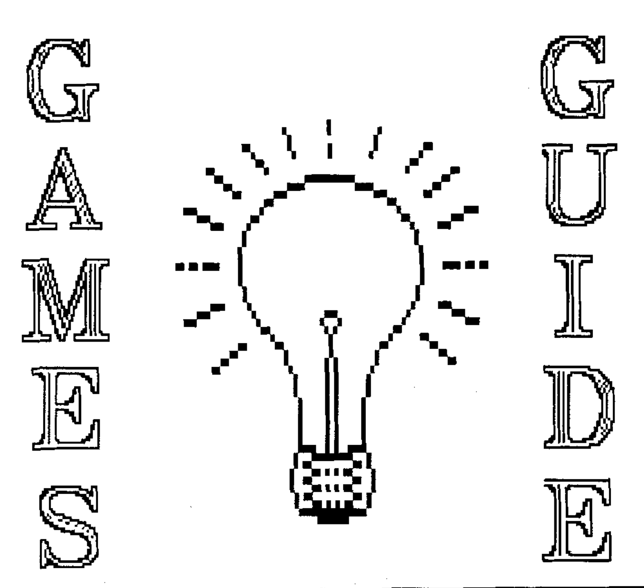
Einsendeschluß für Kleinanzeigen und für das Preisausschreiben ist der 4. Dezember.

Beachten Sie bitte die Seiten

17 (Das Geburtstagsblatt)

18 (Sparangebote)

37 (Raus-Raus-Aktion)



An alle Spiele-Freaks

Wir suchen für unseren Games Guide jede Menge Tips. Haben Sie einen Lösungsweg zu einem Spiel oder wissen Sie Tricks zu Games, dann nichts wie ran. Jeder Hinweis zu einem Game kann für andere User nützlich sein.

Kennwort: Games Guide

Wenn Sie also aktiv bei Games Guide mitmachen wollen, schicken Sie Ihren Tip unter dem Kennwort Games Guide an:

Power per Post, PF 1640
75006 Bretten

Aktive Teilnahme an Games Guide - Bonus-Gutschein-Verlosung

Machen auch Sie aktiv mit!!!

Der Games Guide kann nur so gut sein, wie er von Ihnen gestaltet wird.

Aus diesem Grund verlosen wir unter den Einsendern (Kennwort Games Guide) 10 Gutscheine im Wert von 5,- DM

Alley Cat

Lives $2a5

Air Rescue

Lives $6a2

Airwolf

Lives $6ff

Astrochase

Lives $5a11

Beamrider

Lives $c09

Centipede

Lives $da

Cohens Towers

Lives $df

Encounter

Lives $2b13

BC's Quest for tires

Sector 75 Byte 62 von 05 in 40 ändern= 40 Leben!

Nadral

$4952 Lives

Nuclear Nick

$a1 Lives

The Goonies

$112C Lives

Dracula-The Count

Wer an der verschlossenen Tür verzweifelt sollte sie doch einfach mit der Büroklammer öffnen, die an der Postkarte steckt! (Befehl Pick Lock!)



Karateka

Wenn man läuft sollte man aufpassen nicht in einen Gegner zu rennen, da sonst mit einem Schlag das Spiel aus ist!

Vicky

Bei diesem Polenspiel sollte man vor allen Dingen ganz schnell die Schriftrolle finden, da man sie zum Teleportieren braucht. Das klappt allerdings nur, wenn man vorher ein paar Gegner erledigt und ein paar Münzen eingesackt hat!

Operation Blood

Am Ende eines Levels sollte man einen feindlichen Soldaten übrig lassen und erst mal in Ruhe neue Waffen und Lebensenergie tanken.

Die Extras finden sich nämlich immer noch so häufig wie zum Anfang und der eine Soldat kann alleine nur sehr wenig Schaden anrichten.

Hat man genug gesammelt, ist dieser Soldat allerdings nutzlos und muß entfernt werden, da man sonst nicht in den nächsten Level kommt! (Peng)

Star-Trek

Joystickbelegung:

Feuer - Phaserfeuer,

Stick nach hinten -Torpedo (große Reichweite),

Stick bei gedrücktem Feuerknopf nach hinten - Warpantrieb (Sehr schnell)

Nun noch die Lösung zum Adventure

THE SEVEN KEYS

REISE 1 = GEGENWART, J, (RETURN), ENDE, PASSWORT = ATARI, -> GEGENWART

REISE 2 = WW2, N, N, O, O, S, O, RUNTER, UNTERSUCHE TISCH, UNTERSUCHE KARTE, NIMM KARTE, PASSWORT = BOMBE, -> GEGENWART

REISE 3 = ZUKUNFT, R2D2, PASSWORT = ATOME, -> GEGENWART

REISE 4 = TOD, UNTERSUCHE TYP,UNTERSUCHE KNOCHEN, NIMM SCHLUESSEL, PASSWORT = KNOCHEN, -> GEGENWART

REISE 5 = STEINZEIT, (4X RETURN), NIMM BEIL, PASSWORT = UNGA, -> GEGENWART

REISE 6 = PHARAONEN, HOCH-,KUESSE, S, S, AUS, O, SCHWIMME, TAUCHE, NIMM AXT, HINAUS, W, S, AN, N, RUNTER, ZERSCHLAGE FAESSER, PASSWORT = ANCH, ->GEGENWART

REISE 7 = RITTERZEIT, N, S, N, S, (bis WACHE GUCKT WEG), NIMM GOLD, GEBE GOLD, PASSWORT = EHRE, -> GEGENWART

VOR DEM TOR: 7 PASSWOERTER: ATARI,BOMBE,ATOME,KNOCHEN,UNGA,ANCH, EHRE

KASIARZ

by Krysal Software

1 STEIN
2 SCHLÜSSEL
3 HÖRGERÄT
4 DIAMANT
5 HAMMER
6 DRAHT
7 ELEK. KARTE
8 DYNAMIT
A SCHUBLADE 1
B SCHUBLADE 2
C SCHUBLADE 3
D SCHALTER
E GITTER
F CODETAFEL
G SAFE

Schon immer hatte ich den Wunsch, mal so richtig in einer einer Bank rumzurennen. Das polnische Game Kasiarz gab mir nun die Gelegenheit dazu. Gleich am Anfang sieht man eine nette Zeitanzeige und die kann nerven. Trotzdem renne ich los.

Zuerst mal finde ich einen Stein und probiere mal ein Fenster aus. Das war's dann sogleich und ich bekam die berühmten schwedischen Gardinen zu sehen. Also suchte ich in der unteren Etage weiter und wurde bei 4 fündig. Man muß dann nur darauf achten. daß man bei der Benutzung der Gegenstände immer auf dem entsprechenden angezeigten Feld ist, sonst geht nichts.

Also den Diamant genommen und damit das Fenster ganz rechts aufgeschnitten. Man gehe hoch und hole sich den Schlüssel. Dann kann man auf die Suche gehen. Zuerst holt man sich das Hörgerät und den Hammer. Mit ersterem läßt sich der Tresor öffnen, in dem die elektromagnetische Karte liegt. Mit dem Hammer werden alle 3 Schubladen eingeschlagen und man erhält einen Spruch dafür.

Dann sucht man sich den Draht und geht zum Hauptschalter. Diesen ausschalten und anschließend die Codetafel mittels Draht überbrücken. Ganz wichtig ist nun, den Schalter wieder einzuschalten. Hat alles geklappt ist es nun möglich durch die vielen Lichtschranken zu gehen. So kommt Ihr dann ans Dynamit und könnt damit das Gitter öffnen. In dem

Zahlenrätsel

23	8	20	7	10	1	24		19	11	8	20	7	
8 E	11 R	1 N	3 A		8	20	4	7	2	11	7	8	
1	20		24	11	10	8	1		4		2	10	
4	8	7		20		11	3	7	7	8		8	
10	4	8	13	2	12		22	8		20	11	11	
11	8	4	7		3	22	21	8	11	19	3	10	
	8	4		3	9	12		11	14	8	20	1	
20		20	13	3				2	2		1	24	
7	8	1	2	11				4		5	8		
3	11		1					8	14	8	11	1	
9	8	20	1	8					8	13		10	
3	12	4	8	9				19	20	8	4	7	
	20		11	20	7	7		8	12		2		
	7		1	2	8		3	1		3	9	7	

1 N	2	3 A	4	5
6	7	8 E	9	10
11 R	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26				

Gleiche Zahlen sind gleiche Buchstaben.

Viel Glück wünscht

Lothar Reichardt

dahinter befindlichen Safe bekommt Ihr dann Euere Belohnung.

Glaubt nun nicht. daß es ganz so schnell geht. Erstens rennt Ihr garantiert ab und zu mal in eine Lichtschranke und dann rennt auch noch die Zeit!!! Wir wünschen Euch viel Spaß.

Diana & Helmut

Lösungsweg zu

"THE RIDDLE I"

Jede Taste führt von der Grafik zur Texteingabe

T wiederholt in der Texteingabe Grafik und Text

I Inventur (in der Texteingabe)

SAVE Spielstand speichern (File DATA.GME auf Seite 2 muß ungeschützt sein)

LOAD Spielstand laden

TASTE, N, GRABE, ZIEHE HEBEL, TASTE, N, N, BETE, TRINKE, S, W, NIMM STOCK, O, O, ZERSTOERE SPINNENNETZ, TASTE, O, SUCHE KNOCHENBERG, NIMM FLOETE, NIMM DOLCH, W, W, W, W, SPRINGE W, ZIEHE SEIL, TASTE, O, TRETE SKORPION, TASTE, O, S, SPIELE FLOETE, NIMM SCHLANGE, TASTE, N, O, UNTERSUCHE SKULPTUR, LEGE SCHLANGE, TASTE, O, TASTE, O, TASTE, OEFFNE SARG, BENUTZE DOLCH, TASTE, TASTE, R, WERFE FACKEL, TASTE, NIMM FACKEL, RENNE O, UNTERSUCHE SCHILD, SCHREIE, TASTE, TASTE, TASTE, TASTE, TASTE ---> ENDE

Viel Spaß beim Spiel wünscht

Gerd Glaß

WICHTIG
Verlängerung
12. November

Alptraum

Lösungsweg

* Fallschirm: NIMM LIANe, ZERSchneide LEINen, W

* Ufer, Schilf: UNTErsuche SCHILf, UNTErsuche KANU, NIMM FELL, NIMM FANGeisen, NIMM SPFEr, LEGE FELL, O, N, W

• Hängebrücke: GEHE BRUEcke, N

* Sonne blendet: UNTErsuche BODEN, NIMM DIAManten, N, W (nicht N, sonst muß man die Diamanten geben, wenn man zurück will)

* gefesselt: RUFE HAEUptling

* Häuptling: REDE HAEUptling, HOER HAEUptling, Ja

* Dorfrand: NIMM SEIL, O

* Affe: NIMM STEIn, WERF STEIn, FESSle AFFE, S

* Tränke: LEGE AFFE, OEFFne FANGeisen, LEGE FANGeisen, KLETter BAUM

* Dorf: REDE HAEUptling

* Kapitän: GEBE DIAMant, 1

* Mole: UNTErsuche MOLE, NIMM ZEITung, LESE ZEITung, O

* Taxi: N (nicht mit Taxi fahren, sonst wird man ausgeraubt), N, N, O, N, N

* Kassierer: GEBE DIAManten, S, S, O

* Verkäufer: KAUFe PISTole, KAUFe MUNItion, KAUFE STEMmeisen, W, N, O, O

* Büro: BENUtze STEMmeisen

* im Büro: UNTErsuche SCHRank, NIMM PAPIere, LESE PAPIere, S, W, W, S, W, W, W

* Firma Engel: SCHIess PISTole

* Engel: --> ENDE

Viel Freude beim Spiel wünscht Euch

Gerd Glaß

Lösung: Zahlenrätsel

23 Z	8 E	20 I	7 T	10 U	1 N	24 G		19 B	11 R	8 E	20 I	7 T	
8 E	11 R	1 N	3 A		8 E	20 I	4 S	7 T	2 O	11 R	7 T	8 E	
1 N	20 I		24 G	11 R	10 U	8 E	1 N		4 S		2 O	10 U	
4 S	8 E	7 T		20 I		11 R	3 A	7 T	7 T	8 E		8 E	
10 U	4 S	8 E	13 D	2 O	12 M		22 C	8 E		20 I	11 R	11 R	
11 R	8 E	4 S	7 T		3 A	22 C	21 K	8 E	11 R	19 B	3 A	10 U	
	8 E	4 S		3 A	9 L	12 M		11 R	14 H	8 E	20 I	1 N	
20 I		20 I	13 D	3 A				2 O	2 O		1 N	24 G	
7 T	8 E	1 N	2 O	11 R				4 S		5 J	8 E		
3 A	11 R		1 N					8 E	14 H	8 E	11 R	1 N	
9 L	8 E	20 I	1 N	8 E					8 E	13 D		10 U	
3 A	12 M	4 S	8 E	9 L				19 B	20 I	8 E	4 S	7 T	
	20 I		11 R	20 I	7 T	7 T		8 E	12 M		2 O		
	7 T		1 N	2 O	8 E		3 A	1 N		3 A	9 L	7 T	

1 N	2 O	3 A	4 S	5 J
6	7 T	8 E	9 L	10 U
11 R	12 M	13 D	14 H	15
16	17	18	19 B	20 I
21 K	22 C	23 Z	24 G	25
26				

Wie rettet man ein Basic-Programm bei Unladbarkeit durch Fehler #164?

Hallo Computerfreunde! Manchmal kommt es bei der Arbeit mit den Laufwerken zu irgendwelchen Ungereimtheiten, wodurch der gefürchtete Fehler #164 auftreten kann. Der bedeutet, daß irgendwo eine Verbindung zwischen den Sektoren fehlt und die Datei nicht an der Stelle steht, wie sie im Directory angegeben ist. Dabei ist es egal, ob die Meldung gleich am Anfang kommt oder irgendwo zwischendrin.

Tatsache ist jedoch, daß sich das Programm nicht mehr laden läßt, und oftmals bleibt dann nur das Löschen oder Formatieren übrig.

Soweit muß es aber nicht unbedingt kommen. In vielen Fällen hilft das Programm REPAIR STATION, das sich auf der DISK-LINE Nr. 34 befindet. Aber auch das ist natürlich nicht perfekt.

So einen Fall hatte ich vor kurzem erlebt. Zwar ließ sich die korrigierte Datei ohne Fehlermeldung laden, dann wurde aber nur zweimal READY ausgegeben und das war alles. Zuerst schien alles verloren, aber dann kam mir doch noch eine Idee.

Es gibt nämlich noch ein Programm, das beim Auslisten von geschützten Programmen sehr hilfreich ist, nämlich ATARI-LISTER auf der PPP-PD Nr. 25. Dieses hat den großen Vorteil, daß es jedes Programm, egal ob nun geschützt oder ungeschützt, auslisten und sogar im LIST-Format auf Diskette abspeichern kann.

Ich probierte das gleich aus und es funktionierte perfekt. So konnte ich dann die neue Datei mit ENTER laden und mußte nur die völlig unsinnigen Zeilen am Ende entfernen, ansonsten lief das Programm perfekt.

Wenn Ihr also sowas erlebt, nicht gleich alles Löschen oder Formatieren, sondern versucht erstmal mit diesen beiden Programmen zu retten, was zu retten ist. Auch wenn man nur einen kleinen Teil des ursprünglichen Programms damit zurückgewinnen kann, so ist das doch allemal besser als nochmal ganz von vorn anfangen zu müssen.

Thorsten Helbing (WASEO)

Knobeleien - Rätzeleien

Tja, trotz der Hinweise auf große Mathematiker war das Ergebnis für die letzte Rätzelei ernüchternd. Kein einziger konnte sich aufraffen und mal das Lexikon oder Mathebuch wälzen. Dabei wäre die nun folgende Lösung mit jedem programmierbaren Taschenrechner zu machen gewesen:

Die Methode beruht auf den Untersuchungen, die Gauß zum arithmetischen und geometrischen Mittel zweier Zahlen anstellte. Diese Methode wurde von Tamura und Kannada angewandt, als sie die ersten sechzehn Millionen Stellen der Kreiszahl berechneten. Ihr Algorithmus verwendet keine unendlichen Folgen oder Reihen, sondern beruht auf einer Schleife.

Bei jedem Durchlauf durch diese Schleife verdoppelt sich annähernd die Anzahl der korrekten Stellen. Durchläuft man die Schleife neunzehnmal, so erhält man für Pi einen Wert, der auf rund eine Million Stellen genau ist. Leider hält das die Fließkommaroutine des XLs nicht so ohne weiteres aus :).

Die Schleife sieht schematisch so aus, programmieren dürft Ihr dann, die Arbeit nehme ich Euch nicht ab:

```
Y:=A

A:=(A+B)/2

B:=SQR(B*Y)

C:=C-X*(Y-Y)^2

X:=2*X
```

Wenn man sich dann ((A+B)^2)/(4*C) ausgeben läßt, erhält man die erste Näherung für Pi. Dann geht man zum ersten Schritt zurück und beginnt erneut mit der Schleife.

Selbst mit meinem Taschenrechner komme ich nach dem dritten Durchlauf auf folgende Werte:

Schleife	Näherungswert für Pi
1	2,9142135
2	3,1405759
3	3,1415928

Der letzte Wert ist schon auf fünf Nachkommastellen genau !

Nun, da ich Euch aber nicht überfordern will, hier wieder eine einfache Aufgabe, die in ähnlicher Form auch schon einmal vorkam. Thema ist diesmal der Kaprekarprozeß:

Man generiere ein dreistellige Zahl, deren Ziffern alle verschieden sind. Dann sortiere man diese Ziffern einmal aufsteigend und einmal absteigend und subtrahiere dann die größere von der kleineren Zahl. Mit dieser Zahl verfährt man dann wiederum nach diesem Schema.

Die Frage ist nun, bei welcher Zahl der Prozeß stoppt. Ich denke, daß diesmal das dazugehörige Listing etwas mehr Programmierarbeit erfordert, dafür das mathematische Problem einfacher ist.

Also Leute, ran an die Tasten ! Frederik Holst

Lösungen wie immer gerne per E-Mail:

qntal@zedat.fu-berlin.de

Joysticktester

Unser Atari-Computer ist sehr leicht zu programmieren, wenn man weiß, wie es geht. Ich möchte Euch nun zeigen, wie man mit wenig Aufwand einen kleinen Joysticktester programmieren kann.

Das Programm fragt die Richtungen oben, unten, rechts und links sowie den Feuerknopf ab. Natürlich kann man auch noch rechtsoben usw. einbauen und das ganze ein wenig mit Grafik verschönern, und das ist auch der Grund, warum ich dieses Listing so einfach gehalten habe. Ihr sollt ruhig ein wenig mit dem Listing experimentieren!

LISTING

```
10 ? CHR$(125)
20 ? " JOYTEST"
30 ? " VON SASCHA ROEBER"
40 ? "BITTE DEN STICK NACH VORN BEWEGEN UND"
50 ? "DEN FEUERKNOPF DRUECKEN."
60 IF STICK(0)=14 AND STRIG(0)=0 THEN 100
70 GOTO 60
100 ? "O.K. NUN BITTE DEN STICK NACH RECHTS"
110 ? "BEWEGEN UND DEN FEUERKNOPF DRUECKEN."
120 IF STICK(0)=7 AND STRIG(0)=0 THEN 200
130 GOTO 120
200 ? "O.K. NUN BITTE DEN STICK NACH HINTEN"
210 ? "BEWEGEN UND DEN FEUERKNOPF DRUECKEN."
220 IF STICK(0)=13 AND STRIG(0)=0 THEN 300
230 GOTO 220
300 ? "O.K. NUN BITTE DEN STICK NACH LINKS"
310 ? "BEWEGEN UND DEN FEUERKNOPF DRUECKEN."
320 IF STICK(0)=11 AND STRIG(0)=0 THEN 400
330 GOTO 320
400 ? "O.K. DEIN JOYSTICK IST IN ORDNUNG."
410 ? "DRUECKE SELECT FUER NOCHMALIGEN TEST,"
420 ? " MIT START GEHT ES ZURUECK INS SOFT-"
430 ? "WAREMENUE."
440 IF PEEK(53279)=6 THEN RUN "D:SOFTWARE-.BAS"
450 IF PEEK(53279)=5 THEN GOTO 10
460 GOTO 440
```

Wie Ihr seht, habe ich das Programm mit ein paar IF-Then Schleifen aufgebaut, die das Programm erst dann weiterlaufen lassen, wenn die gestellte Bedingung erfüllt ist (Stick nach oben + Feuer usw.) Wenn Ihr einen besseren Joysticktester programmiert habt, dann schickt das Listing doch einfach mal ans Atari-Magazin! Bis dahin sage ich Tschüß bis zum nächsten mal!

Sascha Röber

LAUFSCHRIFT

Hallo liebe Leser!

Schon oft wurde ich gefragt, wie man denn in Atari Basic eine BRAUCHBARE Laufschrift zustande bringt. Nun, da gibt es verschiedene Möglichkeiten, aber eine recht gute hat mir vor einiger Zeit Alexander Blacha in Form eines Listings zugeschickt! Das Programm ist zwar auch schon mal im PD-Mag veröffentlicht worden, aber ich denke es ist für alle interessant!

Listing Laufschrift in Basic!

```
5 POKE 82,0:DIM A$(200):A$(1)=" "
10 A$(110)=" ":A$(2)=A$:ZEILE=12
20 A$(20)="hallo
das ist ein kleiner DEMOSCROLLER."
21 A$(62)="wie man sieht kann man auch in ATARIBASIC eine LAUFSCHRIFT programmieren"
25 GRAPHICS 0:L=LEN(A$):POKE 755,0
26 POKE 710,66:POKE 82,0:POKE 756,204
27 POSITION 10,2:? "Hiermit gruesse ich alle":POSITION 15,5:? "PD-MAG-Leser"
28 POSITION 27,14:? "Wer Fragen hat, kann sich ja bei mir melden:"
29 POSITION 33,18:? "Alexander Blacha":POSITION 33,19:? "Max-Planck-Ring 9/B-301"
30 POSITION 33,20:? "98693 Ilmenau"
31 DL=PEEK(560)+256*PEEK(561)
40 POKE DL+ZEILE+4,22
50 POSITION 0,ZEILE-1:POKE 708,0:POKE 711,0:? A$(1,22)
60 FOR B=15 TO 0 STEP -1
65 POKE 54276,B
70 POKE 708,80+B:POKE 711,190-B-B
71 FOR P=1 TO 8:NEXT P
80 NEXT B
90 A$(L+1)=A$(1,2):A$=A$(3)
100 GOTO 50
```

ACHTUNG: Die fettgedruckten Wörter bitte invers eingeben.

Dokumentation zu den Laufschriftprogramen LAUF1 und LAUF2

Das Programm ist relativ kurz und unkompliziert. Dazu muß man aber die Bedeutung einiger Speicherstellen kennen.

Im Register HSCROL 54276 bzw. $D404 kann man nämlich festlegen, um wieviel Bildschirmpunkte alle Zeilen, in denen horizontales Scrolling eingeschaltet wurde, verschoben werden sollen.

Dabei ist aber zu beachten, daß ein Bildschirmpunkt 2 Punkten in GRAPHICS 8 entspricht. In die Speicherstelle 54276 kann man nun Werte von 0-15 POKEn. Und um genau so viele Bildschirmpunkte(!) werden die Zeilen, die dafür definiert wurden, nach rechts verschoben.

Wie kann man aber nun eine Zeile für horizontales Feinscrolling einschalten?

Dazu ist eine kleine Änderung der Display-List notwendig. Für jede Grafik-/Textzeile, die auf dem Bildschirm zu sehen ist, steht in der DL eine Zahl. So z.B. in GRAPHICS 0 vierundzwanzigmal die 2 und in GRAPHICS 24 192mal die 15.

Addiert man zu diesem Wert nun 16 und poket ihn wieder an die gleiche Stelle, ist für diese Zeile horizontales Feinscrolling eingeschaltet.

Dies kann für beliebige Zeilen gleichzeitig geschehen. (In LAUF1 geschieht dies in Zeile 60. Mit 6 wird die Grafikstufe 1 eingeschaltet.)

Nun kann man mit einer FOR-NEXT-Schleife die Werte von 15 bis 0 in die Speicherstelle 54276 poken und erhält so ein gutes Feinscrolling (von rechts nach links durch herunterzählen).

Nun muß der Text in Grafikstufe 1 um 2 Zeichen weiter nach links gerückt werden, um dann wieder mit POKE 54276,B arbeiten zu können.

Noch befindet sich in 54276 aber eine 0 (die Zeile ist im Ausgangszustand). Am Anfang der Schleife wird hierein eine 15 gepoket, was bedeutet, daß die gesamte Zeile für kurze Zeit um 15 Punkte zurück nach rechts geschoben wird.

Damit dies auf dem Bildschirm nicht sichtbar wird, kann man, nachdem in 54276 eine 0 steht, den Bildschirm löschen, dann eine 15 in 54276 ablegen und danach den um 2 Zeichen verschobenen Text printen. Das hat jedoch den Nachteil, daß es kurzzeitig beim Löschen flackert.

Diesem Effekt kann man zum Teil aus dem Weg gehen, indem man nicht den Bildschirm löscht, sondern nur die Schriftfarbe kurzzeitig mit der Hintergrundfarbe gleichsetzt und sie so auch 'unsichtbar' macht, was durch POKE-Befehle relativ schnell geht (Zeile 65).

Jedoch verschwindet auch hier das Flackern nicht ganz, so daß ich noch einen anderen Trick anwende.

Ich lasse die Schrift im Demoscroller kontinuierlich blinken (geschieht in Zeile 80). Nun fällt das ungewollte Blinken nicht mehr auf.

Kommunikationsecke

Leser fragen - Leser antworten - Leserbriefe

Neues aus der Emulatoren-Welt

Ja, die News um Emulatoren für den ATARI 8-Bit hören einfach nicht auf!

XL-it! ist inzwischen in der Version 0.15 erschienen, aber bis auf ein paar Bugfixe hat sich hier nicht viel getan. Windows 95 Besitzer können sich aber freuen: RAINBOW ist da! Rainbow ist ein 32-Bit Emulator für den kleinen ATARI. Die Features sind beeindruckend:

- Er emuliert den 400/800, 800XL, 130XE und (sic!) 5200 Maschinen! 48K RAM für 400/800 Geräte, 64K RAM für 800XL und 128K für 130XE

- Es können 8K und 16K cartridge images verwendet werden, 16K und 32K ROMs für den 5200-Modus. Auch Super Cartridges können benutzt werden.

- Volle ANTIC/GTIA Graphics, alle ANTIC modes, Player/Missile Graphics,

- Finescrolling und Display List Interrupts

- Zwei virtuelle Diskettenlaufwerke, die Single und Medium-Density Disketten verarbeiten können.

- Vier Joysticks können emuliert werden.

Spiele die laufen: ALTERNATE REALITY (mit fast korrekten Grafiken!) PacMan, Defender, Joust, Qix, Eastern Front, Zaxxon, M.U.L.E., Montezuma's Revenge, Donkey Kong, Miner 2049er, Necromancer, Karateka, Drol, Kaboom, Pole Position, Star Raiders, BallBlazer, Alternate Reality, Caverns of Mars, etc.

Leider sind einige Funktionen nur in der Vollversion anwendbar, aber das Preview konnte schon gut überzeugen! Die Vollversion kostet z.Z. 15$ und ist somit z.Z. konkurrenzlos günstig.

Die Frage bleibt bloß, wo man ein 5200er ROM herbekommt oder die Games dazu. Wer was weiß, der schreibe mir bitte: qntal@zedat.fu-berlin.de

Bekommen kann man das Preview im WWW:

http://www.cityscape.co.uk/users/jx91/emulators.html

Bitte melde Dich !

Wer kennt das Problem nicht: Bei dem häufigen Eingehen von Mailboxen wechseln E-Mail Adressen recht häufig. Wie also die Adresse von jemandem herausfinden, dem man länger nicht geschrieben hat ?

In Amerika gibt es dazu einen Service, der zwar datenschutzrechtlich etwas fragwürdig ist, dennoch bei verlorenen Freunden recht hilfreich ist: Unter http://www.whowhere.com erreicht man den Who-Where-? Server, der einem nun die Suche nach der Person erleichtert.

Man kann hier nun entweder den Namen oder die letzte bekannte E-Mail Adresse angeben und der Rechner startet die Suche.

Hat er etwas gefunden, listet er alle ihm zur Verfügung stehenden Infos auf. Das kann mitunter sogar die eigene Homepage des gesuchten sein. Bei der Suche nach meinem eigenen Namen, bekam ich meine sämtlichen E-Mail Adressen mitgeteilt seit ich an der DFÜ teilnehme!

Wen dies stört, der kann sich entweder ganz sperren lassen oder eine anonyme Adresse angeben, sodaß der Sucher erstmal eine E-Mail schreiben muß, bevor er dann die Adresse des Gesuchten bekommt. So werden einem Mailfluten erspart.

Wer hingegen seine ganzen Daten öffentlich machen möchte, kann auch seine Telefonnummer, Hobbys usw. angeben, in der Hoffnung, elektronische Brieffreunde zu finden.

Das Prinzip, mit dem der Server arbeitet ist einfach: Er durchkämmt einfach alle ihm zur Verfügung stehenden News-groups nach neuen E-Mail Adressen und pflegt sie dann mit Namen in seine Datenbank ein.

Einfach mal ausprobieren !

Frederik Holst

Hallo Herr Rätz !

Heute mal ein kleiner Brief vor mir und damit erst mal vielen Dank für die pünkliche Lieferung des Atarimagazines.

Da mein Freund Markus Römer in einem der letzten Magazine, ein kurze Einschätzung des Games "Kasiarz" lieferte, haben wir uns nun hingesetzt und die hier mitgeschickte Lösung erarbeitet (AM: siehe Games Guide). Es ist ein Game wie es uns liegt, wie es uns gefällt und was uns auch einige Wochen beschäftigte, da ich alle Räume kannte, aber eben noch der letzte Schritt fehlte. Viel Spaß damit.

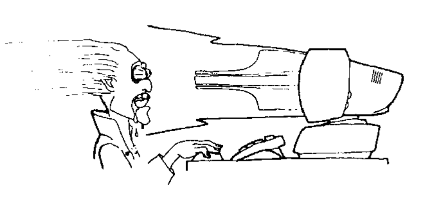
Da ich nun einmal hier beim Schreiben bin, noch ein paar andere Kleinigkeiten. Das Problem was nun folgt ist nicht einfach. 1989 wurde durch einen G.Baumann aus Frankfurt/Oder das Programm Disksorter V3.0 in Turbobasic geschrieben. Ich suche nun diesen besagten Herrn Baumann.

Sollte einer aus der Leserschaft diesen Herrn kennen oder er selbst diese Zeilen lesen, so gebt mir bitte Nachricht. Ich möchte gern diesen Disksortierer erwerben, weil man hier mit relativ wenigen Veränderungen eine Verwaltung von einigen 1000 Einträgen herstellen kann. Mein Ziel ist es eine Verwaltung herzustellen,

Kommunikationsecke

die neben Disketten auch Literatur, Cassetten, Module, Tips, Cheats und einiges mehr verwalten kann.

Ein letztes kleines Problem. Momentan beschäftigt mich das Modul Airball. Laut Beschreibung sind es ca. 150 Räume. In einem AMC Magazin fand ich einen kurzen aber leider bis jetzt nicht nachvollziehbaren Hinweis, der besagt, daß man Steine bewegen kann.



Meine Fragen: Wer kennt das Game? Wer weiß schon einige geheime Türen oder Tricks? Gibt es das geheime Zauberbuch wirklich? Ich bin der Verzweiflung nah, da wir das Game schon 4 Jahre in der Zerre haben, bis jetzt ca. 270 Räume gefunden haben, aber leider nicht den Rest. Ich bin für jeden Hinweis dankbar.

Mit Atarianischen Grüßen

Helmut Weidner

Leserecke

1. Die Programme A) HIGH-SPEED SECTORCOPY und D) XF-COPY der XF-551 Utility-Disk auf der PD 170 von PPP laufen bei mir nicht mehr. Es könnte sein, daß das mit dem Einbau der SPEEDY XF und der SPEEDY OS in den 800 XL zusammnhängt. Auch wenn ich das SPEEDY OS ausschalte, laufen die Programme nicht.

Bei A) erscheint bei Status: "Fehler $8B" bzw. "ich lese", aber es passiert nichts.

Bei D) ist keine Einstellung mit OPTION und SELECT möglich und bei START erscheint nur die Fehlermeldung "Nr. 138".

Wer hat gleiche Erfahrungen gemacht und/oder kann Ratschläge geben? Das SPEEDY OS muß man ja leider bei mehreren Programmen vorher ausschalten.

Bei den "XF-Tools" aus USER Mag 12/91 treten gleiche Erscheinungen auf.

2. Welcher ATARIANER aus dem Raum Wolfen/Bitterfeld befaßt sich noch, wenn auch nur gelegentlich, mit dem 800 XL oder kompatiblen Typ? Erfahrungsaustausch bei eventuellen Problemen wäre mir angenehm.

Klaus Berger, Tel/Fax 03494/43633.

Hallo Atari-Fans!

Es wird ja immer behauptet, daß sich bei uns überhaupt nichts mehr tut! Um Euch vom Gegenteil zu überzeugen, will ich nun ein wenig über die neuen Aktivitäten des PD-mag Clubs plaudern!

Als erstes arbeite ich gerade an einer neuen PD-mag PD-Disk, diesmal eine Mischung aus allen Bereichen, bei der auch ich ein paar Sachen beisteuern werde!

Ebenfalls in Vorbereitung ist eine kleine Bilderdisk mit Grafiken, die mir die PD-mag Leser geschickt haben (Thanks an Andreas Hofmann).

Das erste Gemeinschaftsprojekt des PD-mag Clubs konntet Ihr in Form einer kleinen Basicdemosammlung auf der JHV bewundern! Diese Demo gibts auch bald bei Power per Post!

Nach wie vor gibt's dann noch den Lackier-Service, bei dem Ihr Euren Atari Gold oder Blau lackieren und mit Folien verzieren lassen könnt. Wie das aussieht, könnt Ihr auf der JHV sehen!

Außerdem wurde auch die Liste an

Dies ist kein Witz - macht mit !!

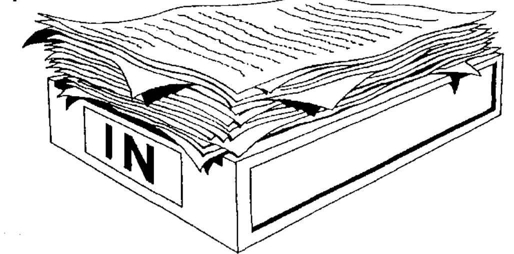
Jeder einzelne von Ihnen kann dazu beitragen, das ATARI magazin interessant zu gestalten.

Machen Sie mit und schicken Sie uns Beiträge zu

1) Games Guide (Karten, Lösungswege)
2) Tips & Tricks
3) Kommunikationsecke (Beiträge, Grafiken)
4) Programmierwettbewerb
5) Kleinanzeigen
6) Was Ihnen sonst noch einfällt

Denken Sie daran - das ATARI magazin ist Ihr Magazin, ohne Ihre Mitarbeit gäbe es gar keines.

Also ran an den Computer, wir erwarten Ihre Post!



Es grüßt

Werner Rätz

Werner Rätz

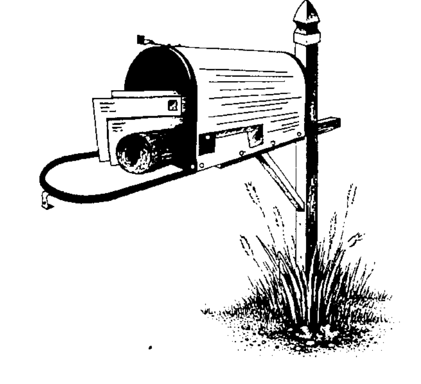
Kommunikationsecke

Laßt Euch nicht hängen, die Kommunikationsseiten stehen zu Eurer freien Verfügung!!! Schreibt einfach an das ATARI magazin!

Damit so richtig Leben ins ATARI magazin kommt!!!







Egal ob es sich um Fragen, Antworten, Urlaubsgrüße, Vorschläge, Kritiken, einer selbst erstellten Computergrafik oder andere interessante Dinge handelt, hier können Sie Ihrer Phantasie freien Lauf lassen!!!

Kennwort: Kommunikationsecke

Preisausschreiben

Lösung: 17.9.96

Preisfrage: Bis zu welchem Termin muß die Verlängerung eingeschickt werden ?

Einsendeschluß ist der 4. Dezember 1996

Die Gewinner des letzten Preisausschreibens!!!

Jeweils ein Gutschein in Höhe von 10,- DM gehen diesmal an:

Andreas Götze, Steffen Schneidenbach, Markus Dangel, Ronald Gaschütz, Uwe Pelz, Albert Hackl, Robert Kern, Bernd Dille, Helmut Weidner.

Herzlichen Glückwunsch

PREISE

Zu gewinnen gibt es:

1.-10. Preis

Gutschein in Höhe von 10,- DM

Füllen Sie einfach die beigelegte Postkarte aus

lieferbarer Software erheblich erweitert. Infomaterial könnt Ihr für 3,- DM in Briefmarken anfordern!

Wahrscheinlich werde ich Anfang nächsten Jahres auch mein eigenes Telefon haben. Ihr habt mich dann immer direkt an der Strippe und nicht erst meine Eltern!

Außerdem ist meine Amiga PD-Liste nun fertig, insgesamt über 300 Disks! Wer Interesse hat, kann sie gegen 3,- DM in Briefmarken bei mir anfordern (Stichwort Amiga-Liste).

Auch würde ich mich in diesem Winter gerne mit anderen Usern mal treffen, wenn es denn außer Heiko Bornhorst noch weitere Atarianer in der Nähe von Quackenbrück/Cloppenburg/Badbergen/Nortrup gibt!

Wenn Ihr Fragen an den PD-Mag Club habt, dann wendet Euch an diese Adresse:

PD-Mag Club

PD-World Versand

Bruch 101

49635 Badbergen

Tel. 0161/1507608

So, das war's dann mal wieder. Ich hoffe, ich habe den einen oder anderen von Euch neugierig auf den Club gemacht! Wir können noch jede Menge Mitglieder gebrauchen! Ruft doch mal an!

Sascha Röber

Gewinnen im WWW

von Harald Schönfeld

Bekannte Firmen bieten auf ihren Homepages im World Wide Web nicht nur direkte Werbung und Informationen zu ihren Produkten, sondern oft auch Gewinnspiele an.

Da die Teilnehmerzahl an den Spielen meist gering ist (schließlich findet man die Seiten ja meist nur durch Zufall), sind die Gewinnchanchen oft enorm groß. Ein Bekannter von mir hat schon "unzählige" Johnny Walker Test-Fläschchen gewonnen, andere Bekannte Frühstückskörbe und Baseballmützen, und ich selbst zum Beispiel die brandneue Mike Oldfield CD.

Und hier sind ein paar WWW-Adressen, an denen es täglich, wöchentlich, monatlich oder auch nur einmalig etwas zu gewinnen gibt:

Ein Reisequiz, wo täglich Johnny Walker Whiskey zu gewinnen ist

http://morgen.stern.de/anzei/games/jwspiel

Sony T-Shirts, einmalig

http://www.sonymusic.at/service/gewinn.html

Eine Reise zu den Kanarischen Inseln - einmalig

http://www.mountmedia.de/verlage/bwd9/reise040.html

T-Shirts, monatlich

http://daiber.mailbox.de/src/gewinn.html

CDs, monatlich

http://www.movieline.de/archiv/quiz/0796/

Kostenlose Homepage im WWW, monatlich

http://www.leipzig-web.de/tmi/araetsel.htm

Compag Notebooks, alle paar Monate

http://www.compaq.de/spiel/

CDs - einmalig

http ://www.sonymusic.de/Music/Progressive/FrankBlack/FrankBlackGewinn.html

Skipass für Österreich, einmalig

http://www.nettours.co.at/iba/_misc/wind.html

Zigaretten und Basketballmützen, täglich

http://morgen.stern.de/rothmans/

Walkman, alle paar Wochen

http://www.henkel.co.at/henkel/gewinn.htm

PC Programme, monatlich

http://www.germany.eu.net/shop/lingen/PUZZLE.HTM

Verschiedene Artikel aus dem Spektrum-Verlag, alle paar Monate

http://www.spektrum-verlag.com/aktuell/bdays/raetsel.htm

Verschiedenes, alle paar Wochen

http://www.blick.ch/blick/bl_seiten/stehsatz/lservice/abo_win.htm

Geld, alle paar Wochen

http://www.ctactics.com/alpha/Index.HTM

Reise zu den US-Open, einmalig

http://www.tenniscountry.com/quiz.html

Stephen King Fanartikel, monatlich

http://greenmile.iconnet.net/contest/contest.html

Verschiedenes, einmalig

http://www.neckermann.de/bltip/bltip-.cgi

Reise nach Griechenland, einmalig

http://www.hagemann.de/ernaehrung/rubbel.htm

Kommunikationsecke - INTERNET

Internet Online

gesammelt von Harald Schönfeld

In der heutigen Ausgabe sind folgende Themen enthalten:

- Offiziell: ATARI hat aufgehört zu existieren

- Was tut der Audio-In Pin am SIO-Kabel?

- Antic (DIE amerikanische 8 Bit Zeitschrift) jetzt im WWW

- Neue 8 Bit Floppy

- Asterix und Atari

Subject: Atari is now JTS!

Date: Wed, 31 Jul 1996 16:50:15 -0400

From: Dennis McGuire <mcguired-@moose.erie.net>

Well, it's official! Atari Corporation stock (ATC) is now trading as JTS Peripherals (JTS) on the American Stock Exchange. Now let's see if Jack made another shrewd move!

Subject: Re: Atari is now JTS!

Date: 31 Jul 1996 19:00:13 -0400

From: markvanwyk@aol.com (Markvanwyk)

A wierd side-note: the other day while I was driving along Mathilda Avenue in Sunnyvale, California, I noticed a brand new sign on the street -- none other than the familiar Atari logo. For what it's worth, the new Atari "World Headquarters" is a small office in a strip mall. The address is 455 South Mathilda Avenue, Sunnyvale, CA 94086. Atari, once an innovative giant which was reputed to have helped start Silicon Valley, is now just a shell of its old glory.

Subject: Re: Atari Postremus

Date: Mon, 9 Sep 1996 22:24:33 -0400

From: Patrick Mulvey <pmulvey-@li.net>

On 9 Sep 1996 b.poehland@genie-.com wrote:

> ATARI POSTREMUS

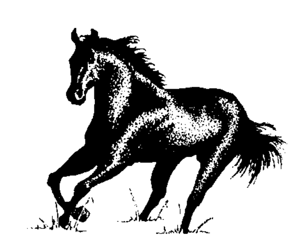
> Well everyone, it's official. > > Atari Corporation is no more. It has ceased to exist as a legal corporate entity.

> On Thursday, August 1, 1996, Atari Corporation was de-listed from the American Stock Exchange. It was replaced by a new issue, JTS Corporation. JTS bought out Atari last February. JTS is an OEM supplier of disk drives to the computer industry. The new stock ended its first day of trading at $5.56 per share.

> Atari Corporation's last official day of trading was Wednesday, July 31, 1996. The common stock closed unchanged on the American Exchange at a value of $5.19 per share.

> From its founding in 1972 by entrepreneur Nolan Bushnell to its end in 1996 under the reign of Jack Tramiel, Atari lasted 24 years. Rather a youthful age as people go. But truly ancient in the fast-moving world of desktop computing. It had a good run.

> Requiem aeternam dona Atari - Ben Poehland



Hi Ben, Long time no hear. Is "Atari" really dead? One could say it died when Nolan Bushnell left. Or when it was transmorfed by Warner and was 500 million in the hole. Or when the Tramiels carved it to the bone and expected it to again take the world by storm by becoming a computer only company or then a game only company. It also could have been back when the offices in Sunnyvale were vacated. JTS still hold the rights to the Atari name, and its still an uncertainty if they intend to do something with it. I think that more time will have to go by before saying that the loss of the Atari name from the stock market is the definitive end. Atari was more than its corporate walls and its name. Atari is also the users who cherish the ideas formed. Those that continue to build and develop keep the spark alive. So what if the Atari name no longer stands in Sunnyvale or on the stock market. It will finally die when the last of the diehards stop meeting at user groups, and the memory of what was, is no longer.

Patrick J. Mulvey L.I.A.U.G.-

Kommunikationsecke - INTERNET

From: tseufert@ridgecrest.ca.us (Timothy A. Seufert)

Subject: Re: Atari Postremus

Date: Fri, 13 Sep 1996 22:29:32 -0700 NNTP-Posting-Host: annex-081.ridgecrest.ca.us

In article <19960911085839.aaaa000oj@babyblue.cs.yale.edu>, Halliwell E Sra 436TS/TAC <halliwee@TS436.dyess.af.mil> wrote:

>Cough, ahem... does the name Nolan Bushnell ring any bells? His parting from Atari Corp. was also somewhat less than voluntary.

Actually, Bushnell's departure from Atari was totally voluntary. He made the decision to sell the company to Warner. He was kept on as CEO. He was later fired, but it was a voluntary kind of firing. There was a clause in his contract that he would get $100,000 per year for four years if they fired him, but nothing if he quit. So when he decided to leave he just stopped showing up at work. Apparently after about a year of that Atari finally canned him. :-)

From: Cyrus Malek <cyrus.malek@amd.com>

Subject: Audio In on SIO port

Date: Fri, 13 Sep 1996 10:17:26 -0500

OK now, there is an input pin on the SIO connector labeled 'AUDIO IN' that connects directly to the AUD pin on the POKEY chip. I haven't seen any written description of this input. Does anyone know what it is for? Can it be used for sampling? Hmmm... --Cyrus Malek Advanced Micro Devices, Austin, TX, USA

From: nickb@primenet.com (Nick S Bensema)

Subject: Re: Audio In on SIO port

Date: 13 Sep 1996 15:53:02 -0700

Dude, get a tape drive and put in your favorite tape, and press PLAY, and type POKE 54018,60 (I hope I got that right, I don't have a tape drive anymore so I cant test it).

Other devices have been known to use the audio line, such as hardware speech synthesizers, and modems.

--N i c k B e n s e m a

Subject: ANNOUNCE: Antic magazine on the Web

Date: Sun, 28 Jul 1996 09:02:50 -0700

From: savetz@northcoast.com (Kevin Savetz)

I am happy to announce the launch of the Digital Antic Project. Antic magazine was the premiere magazine devoted to 8-bit Atari computers. Antic, like the 8-bit Atari, has been forgotten by all but a small minority...

The Digital Antic Project is a small crusade to put all of the old issues of Antic (and eventually its sister magazine, STart) on the Internet. I have received permission from the publisher of Antic to make the material available on the Internet for free.

The site currently features the complete text of the first two issues, as well as cover art and memorable ads from the magazine. More material will be added as time permits -- faster if YOU volunteer to help by scanning, HTMLizing, or proofreading.

The site is at http://www.northcoast.com/savetz/antic/dap.html

Your comments, suggestions and help are welcome!

Current contents of the site include:

----- April 1982 - Vol.1 No. 1

----- June 1982 - Vol.1 No. 2

Cheers, Kevin Savetz

Subject: New Drive for Atari 8 Bit

Date: 9 Aug 1996 10:17:00 GMT

From: schallt@worms.fh-rpl.de ()

Hey everybody out there " NEW format's and compatibility !

It's true i am testing a upgrade that allows you to use 720KB DD Disk's in a XF551 now XF351.

It's just a new Rom in The XF551 and that allows you to use a 720KB Floppy disk drive. You can' t use HD Disks (1,44MB) and u must have a XF. This new Rom is so well that i could copy Alternate Reality or the Pawn to 3.5 " Disks and play from them (I have the org. games).

Following Dos work with the drive:

Sparta Dos x3.2f SD SS up to DD DS (80 Tracks)

Mydos 4.x SD SS up to DD DS (80 Tracks)

Dos 2.5 SD Ss up to ED (130KB)

Bibodos 6.X SD SS up to DD DS (360KB)

BWDOS With all of it's formats

Dos 3.0 SD SS - ED SS

Dos 8.x SD SS - ED SS

Dos 2.0 With all of it'S formats

WS Dos 7 " "

the Disk can be booted and works 100% with working Software that runs on XF and 1050. It works like a 1050 with more formats.

It should be the new standard 90KB - 720KB 100% XF/1050 comp. If you break in your original Disk that can' t be copied and copy it on a 3.5 " Disk you can play it from a 3.5 " Disk . If u close the HD-hole on HD Disks u have no problems to buy storage for your files. If tested it so far that i can say it solves the problems of the XF version 5.25 and gives you a great range of useful Doses and Storage. But if you use the bad Doses (no more that 130KB, u make only use of a litte strorage . I meam worse use of Price/Storage.)

If someone uprages the Quarz from 8.9MHz to 16MHz and uses a Ajax chip (if possible) it should allow you to use the full 1.44MB . In this case you have a little Harddisk like the Zip-Drive for the PC.

But who has a Database with more than 180KB, you could copy 4 times more file at a disk (jawohl). With 64KB Ram are 720KB a little very cheap HD Drive.

When you look at the controller of the XF u will see that it is the same as in the Atari 1040ST's. So it could be possible that Atari was sorry about a such good drive that the have made it in the way they did. Imagine in 85-87 was the ST very expensive and the XL Soft was better.

Ok the market is closed.

In the next weeks will follow a more informing test and a/several adresses where you can get this upgrade. IF you visit the ABBUC JHV in Germany you will see this uprade and can test it. So, don`t miss the ABBUC JHV if you are interested in more great hardware from GERMAN developer, groups's ....

Torsten S.

Subject: ATARI.EUROPIEN

Date: Sun, 11 Aug 96 16:24:00 +0200

From: Marianne_Herdt@tue.maus.de (Marianne Herdt)

Hallo Dietmarix,

wir befinden uns im Jahre 1996 n. Chr. Ganz Europien ist von den Gatessiern besetzt ... Ganz Europien? Nein! Ein von unbeugsamen Atarianern benutztes System hört nicht auf, dem Monopolisten Widerstand zu leisten. Und das Leben ist nicht leicht für die Gatessischen Legionäre, die als Besatzung in den befestigten Lagern Wintarium, Dosium, Macianum und Oskarhalbum liegen ...

Bye Byte,

Marianna Ceix - /Nullbytix/ grüßt aus Suebia

Systemwechsel

Leider hat uns Michael Fischer mitgeteilt, daß er in Zukunft keinen Platz mehr für seinen Atari hat. Er wünscht uns aber alles Gute für die Zukunft, und ich soll den Kopf nicht hängen lassen.

Außerdem hat er mir eine große Liste mitgeschickt , auf der er seine Hardware, Software, Module und Bücher zu günstigen Preisen anbietet. Da Sie so umfangreich ist, kann ich Sie leider nicht abdrucken.

Falls jemand daran interessiert ist, sollte er diese Liste (bitte frankierten Umschlag beilegen) bei ihm anfordern:

Michael Fischer, Oberer Handweiser 10, 59872 Meschede, Tel. 0291/3196 ab 19.00 Uhr.

Das Geburtstagsblatt

Liebe Atari-Freunde, sicherlich werden sich einige an den historischen Kalender erinnern. Jetzt haben wir etwas Neues im Angebot. Auf der rechten Seite finden Sie einen Musterausdruck des Geburtstagsblattes.

Dabei handelt es sich um ein individuelles Geburtstagsgeschenk, das für jede Person einzeln produziert wird.

Gedruckt wird das Geburtstagsblatt auf ein DIN A4-Blatt (Papier hochweiß/hellgrau marmoriert, 90 g/m²).

Sonderaktion

Bestimmt können Sie mit diesem Geburtstagsblatt Ihren Freunden, Bekannten und auch sich selbst eine kleine Freude machen.

Daher können Sie heute für 6 Personen dieses Geburtstagsblatt für

nur DM 18,-

bei uns bestellen. Dies bedeutet, für nur 3,- DM können Sie jemanden eine Freude machen. Diese Gelegenheit sollten Sie sich nicht entgehen lassen. Tragen Sie auf unserem Bestellschein deutlich die Vor-, Nachnamen und Geburtstagsdaten ein.

Power per Post - PF 1640
75006 Bretten

ACHTUNG

Ab sofort sind alle Lazy-Finger Disketten des alten ATARI magazins Public Domain.

Dies betrifft die Ausgaben 1/87 bis 11-12/89

Geburtstagsblatt

für

Elvira Rätz

Am gleichen Tag geboren sind:

1599: Oliver Cromwell, englischer Staatsmann und Heerführer

1874: Guglielmo Marchese Marconi, italienischer Ingenieur und Physiker, Physiknobelpreisträger 1909

1880: Michail Fokin, russischer Tänzer und Choreograph

1904: Arthur Frank Burns (eigentlich: Burnzweig), amerikanischer Diplomat (u. a. in Bonn) und Präsidentenberater

1906: Sally Salminen, finnisch-schwedische Erzählerin

1918: Ella Fitzgerald, amerikanische Jazzsängerin und häufige Partnerin in Duetten mit L. Armstrong

1925: Sammy Drechsel, deutscher Journalist, Regisseur und Kabarettist („Scheibenwischer")

1947: Johann Cruyff, niederländischer Fußballspieler und -trainer

Charakteranalyse

Der Schlüsselsatz von Elvira Rätz lautet: Ich habe!

Stiere lieben den Besitz, ihre Sehnsucht nach Dauer läßt sie alles bedächtig, ruhig und gründlich planen. Sie sind beharrlich, geduldig und ausdauernd.

Sie verfügen über Selbstvertrauen und einen ausgeglichenen Charakter. Der Stier ist ein Sinnbild für Tradition und Kultur, für dauerhafte, materielle Werte und Genuß.

Die in diesem Sternzeichen Geborenen lieben die Gemütlichkeit, mitunter auch die Bequemlichkeit und gutes Essen wie auch geistige Nahrung.

Sie lieben den Frieden und die Ruhe und sind sehr sanft und gutmütig.

Achtung sei jedoch demjenigen geboten, der sie reizt, denn dann können sie kurzzeitig wirklich zu wilden Stieren werden.

geboren am 25.4.1956



im Sternzeichen ein Stier

In diesem Jahr war weltpolitisch einiges los:

Die amerikanische Schauspielerin Grace Kelly heiratet den monegassischen Fürsten Rainier III. am 18. April im Fürstentum Monaco. Die Hochzeit beschäftigt die Boulevard-Blätter der ganzen Welt. Von jetzt an wird sich der Filmstar Gracia Patrizia nennen.

Schweizer Bergsteigern gelingt es am 28. Mai, den Lhotse zum erstenmal zu besteigen. Der 8571 Meter hohe Berg war bislang der höchste unbezwungene Berg der Erde.

Die Liberalisierungen im Ostblock machen sich auch in Ungarn bemerkbar. Am 14. Mai werden ca. 150 bisher inhaftierte Sozialdemokraten freigelassen. Katholische Würdenträger, die ebenfalls zu Gefängnis verurteilt sind, werden rehabilitiert.

Der gefeierte Dirigent Herbert von Karajan hat die künstlerische Leitung der Wiener Staatsoper übernommen.

In Palmdale wird ein neuer Flugzeugtyp vorgestellt. Er fliegt doppelt so schnell wie der Schall.

Im chinesischen Horoskop sind Sie ein Affe!

Affen lieben meist Gesellschaft und Geselligkeit, wobei das Temperament, die Klasse und der Typ der Menschen, mit denen sie sich umgeben, belanglos ist, denn sie kommen mit allen glänzend aus - und sind auch umgekehrt meist bei allen ihren Mitmenschen sehr beliebt.

Elvira hat etwas von der spielerischen, ruhelosen, forschenden und aufgedrehten Art der wirklichen Affen.

Elvira ist eine funkensprühende und bewunderungswürdige, wenn auch manchmal geradezu „unmögliche" Person, die eine ganze Party in Schwung halten kann.

Diese Menschen besitzen erstaunliche Überredungskünste und unverwüstlich gute Laune. Sie lassen sich von keinem Mißgeschick unterkriegen, sondern nehmen sofort das nächste Ziel in Angriff.

Ihr Geist ist überaus wendig, sie haben einen Verstand, der für zwei ausreichte, sind ständig damit beschäftigt, die Position zu wechseln oder zu verändern, weil sie in ihrer Ruhelosigkeit schnell von etwas gelangweilt werden.

Was zu Ihnen paßt:

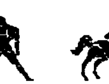
Länder: USA, Sudan, Ägypten, Portugal, Ungarn

Steine: Bergkristall, Topas, Achat, Marmor, Aquamarin, Beryll, Chrysolit

Bekannte Affen: J. M. Barrie (Autor von „Peter Pan"), Nelson Rockefeller, Ian Fleming

Herzlichen Glückwunsch zum Geburtstag

Wir wünschen ein glückliches, gesundes neues Lebensjahr.



Tolle Sparangebote

ACHTUNG: Sie können Ihren Augen ruhig trauen - die Preise sind keine Druckfehler - nutzen Sie diese Sparangebote

Titel		Nr.	Preis
Soundmachine	Best.-Nr.	AT 1	DM 9,90
Design Master	Best.-Nr.	AT 9	DM 9,90
Masic	Best.-Nr.	AT 12	DM 14,90
Im Namen des Königs		AT 13	DM 9,90
Alptraum	Best.-Nr.	AT 25	DM 9,90
"C":-Simulator	Best.-Nr.	AT 80	DM 9,90
Cavelord	Best.-Nr.	AT 269	DM 12,90
Der leise Tod	Best.-Nr.	AT 26	DM 9,90
Fiji	Best.-Nr.	AT 28	DM 9,90
Invasion	Best.-Nr.	AT 38	DM 9,90
Taipei	Best.-Nr.	AT 50	DM 9,90
Lightrace	Best.-Nr.	AT 51	DM 9,90
Quick V2.1	Best.-Nr.	AT 53	DM 24,90
Tigris	Best.-Nr.	AT 90	DM 9,90
Shogun Master	Best.-Nr.	AT 107	DM 14,90
Print Shop Operator		AT 131	DM 9,90
Desktop Atari	Best.-Nr.	AT 249	DM 24,90
Die Außerirdischen		AT 148	DM 14,90
Videofilmverwaltung		AT 151	DM 14,90
Enrico 1	Best.-Nr.	AT 225	DM 14,90
Enrico 2	Best.-Nr.	AT 247	DM 14,90
Gigablast	Best.-Nr.	AT 162	DM 14,90
Final Battle	Best.-Nr.	AT 271	DM 9,90
Graf von Bärenstein		AT 167	DM 14,90
WASEO Publisher		AT 168	DM 14,90
Dynatos	Best.-Nr.	AT 179	DM 14,90
Monster Hunt	Best.-Nr.	AT 192	DM 14,90
Laser Robot	Best.-Nr.	AT 199	DM 9,90
WASEO Designer Disk		AT 208	DM 14,90
VidigPaint	Best.-Nr.	AT 214	DM 14,90
Minesweeper	Best.-Nr.	AT 222	DM 9,90
GEM'Y	Best.-Nr.	AT 259	DM 9,90
Mystik Teil 2	Best.-Nr.	AT 218	DM 9,90
Ph. Journey 1	Best.-Nr.	AT 173	DM 9,90
Glaggs it!	Best.-Nr.	AT 104	DM 9,90

Titel		Nr.	Preis
GTIA Magic	Best.-Nr.	AT 220	DM 9,90
Logistik	Best.-Nr.	AT 170	DM 9,90
Ph. Journey 2	Best.-Nr.	AT 203	DM 14,90
PC/XL-Converter		AT 274	DM 19,90
Puzzle	Best.-Nr.	AT 275	DM 9,90
Quick V2.1	Best.-Nr.	AT 53	DM 24,90
Rubberball	Best.-Nr.	AT 83	DM 9,90
Mister X	Best.-Nr.	AT 287	DM 14,90
Doc Wire Solitair Edition		AT 305	DM 9,90
S.A.M.	Best.-Nr.	AT 23	DM 24,90
S.A.M. Zusatzdisk		AT 52	DM 14,90
S.A.M. Designer		AT 56	DM 9,90
S.A.M. Patcher		AT 57	DM 6,00
Schreckenstein	Best.-Nr.	AT 270	DM 12,90
TAAM	Best.-Nr.	AT 219	DM 16,90
WASEO Triology		AT 277	DM 12,90
Werner Flaschbier		AT 105	DM 9,90
WASEO Grafinoptikum		AT 318	DM 14,90
Adalmar	Best.-Nr.	AT 317	DM 16,90
Mega-Font-Texter 2.06		AT 263	DM 19,90
Pole Position (Modul)		ATM 12	DM 19,80
Kaiser II		AT 140	DM 19,90
WASEO Labouratorium		AT 331	DM 24,00

Jede PD-Diskette nur DM 4,-

10er Pack PD's nur DM 30,-

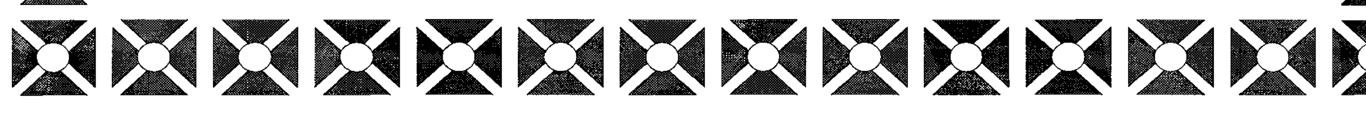
Diskline 1-31

Quick magazin 1-15

jeweils nur DM 6,-

Achtung: Auf diese günstigen Preise gibt es natürlich keine weiteren Rabatte mehr.

Unterstützen Sie unsere Arbeit mit Ihrer Bestellung!!! **Power per Post**



Absturz der Ariane 5

ESA Pressemitteilung zum Absturz der Ariane 5 im WWW

Übersetzt und gekürzt von Harald Schönfeld

Durch Zufall entdeckte ich auf der Homepage der ESA die ausführliche Pressemitteilung zum Abschlußbericht der Untersuchungskommission über den Grund für den Absturz der Ariane 5 bei ihrem ersten Testflug.

Programmierfehler

Da der Grund, wie sich herausstellte, ein winziger Programmierfehler war, finde ich den Bericht sehr interessant für jeden, der schon mal programmiert hat. Mehrere Fehler, kleine Daumen-mal-Pi Überlegungen und Unachtsamkeiten in der Software und deren Tests, ließen ein Versagen zu, das an vielen Stellen 100%ig hätte erkannt und verhindert werden können.

Und hier kommts...

ARIANE 5 Fehlschlag - Ausführlicher Bericht

Paris, 19. Juli

ARIANE 5, Flug 501 Fehlschlag, Bericht der Untersuchungskommission

Am 4. Juni 1996, endete der Jungfernflug der Ariane 5 mit einem Fehlschlag. Nur 40 Sekunden nach Start der Flugsequenz, in einer Höhe von 3700 m, verließ der Launcher seine Flugbahn, brach auseinander und explodierte. Ingenieure der Ariane 5 Teams von CNES und der Industrie starteten sofort eine Untersuchung des Fehlers, um

- die Ursache für das Versagen zu finden,

- herauszufinden, ob die Qualitäts- und Abnahmetest angemessen waren,



- Empfehlungen zur Beseitungung des Fehlers und anderer Schwächen zu geben.

Wir haben hart gearbeitet, um eine sehr exakte Erklärung des Fehlergrundes zu liefern und damit einen Beitrag zur Verbesserung der Ariane 5 Software zu liefern. Dies ist für einen Erfolg des Projektes notwendig.

1. Das Versagen

1.1 Allgemeine Beschreibung

Das Wetter am Startgelände in Kourou am Morgen des 4. Juni war für einen Flug akzeptabel. Es gab keine Gefahr von Blitzen. Der Countdown lief problemlos bis H0-7 Minuten, als der Start wegen schlechter Sicht angehalten wurde. Wie vorhergesagt verbesserte sich die Sicht und um 9:33:59 lokaler Zeit wurde der Start initiiert. Die Zündung des Vulcain Motors und der beiden Feststoff Booster war nominal, so wie auch der Lift-Off. Das Fahrzeug verhielt sich nominell bis etwa H0+37 Sekunden. Kurz darauf verließ es die Flugbahn, zerbrach und explodierte. Eine vorläufige Untersuchung der Flugdaten zeigte:

- Nominelles Verhalten bis H0+36s

- Versagen des Notfall-Backup Intertial-Referenz-Systems, sofort gefolgt vom Versagen des aktiven Intertial-Referenz-Systems

- Kippen der Düsen der Feststoff-Booster in eine extreme Lage, kurz darauf, auch des Vulcain Motors, was den Launcher abrupt Abkippen ließ

- Selbstzerstörung, korrekt ausgelöst durch die Unterbrechung der Verbindungen zwischen den Feststoffraketen und der Kernstufe.

Die Fehlersuche konnte bald auf das Flug-Kontroll-System und genauer noch auf das Intertial-Referenz-System gerichtet werden, das um H0+36.7s versagte.

1.2 Vorhandene Information

- Telemetriedaten, Flugbahndaten durch Radar, optische Aufzeichnugen

1.3 Bergung von Material

Die Selbstzerstörung fand in etwa 4000 m Höhe statt, so daß alle Wrackteile auf den Boden, allerdings in Sumpf oder Savanne, zurückfielen. Beide Intertial-Referenz-Systeme (SRI) konnten geborgen, und die im RAM gespeicherten Daten ausgewertet werden. Dies war sehr hilfreich.

2 Analyse des Versagens

2.1 Kette des technischen Ablaufs

Grundsätzlich ist das Flugkontrollsystem der Ariane 5 Standarddesign. Die Höhe und die Bewegung des Launchers im Raum werden durch ein SRI gemessen, das einen eigenen Computer besitzt, der die Meßdaten der Intertialplatform auswertet. Die Daten des SRI werden über den Datenbus an den On-Board Computer (OBC) der Ariane weitergeleitet, der die Düsen steuert.

Zur Erhöhung der Sicherheit gibt es 2, völlig unabhängige SRIs, mit identischer Hard- und Software. Eines ist aktiv, das andere als Backup im Standby Modus. Erkennt der OBC, daß eines versagt, wird auf das andere umgeschaltet. Es gibt auch 2 OBCs.

Das Design der Ariane 5 ist praktisch dasselbe wie das SRI der Ariane 4.

Basierend auf der Dokumentation und der Daten konnte folgende Kette rekonstruiert werden, die rückwärts bertrachtet, mit der Zerstörung der Ariane 5 beginnt:

- Der Lauchner explodierte um H0+39s wegen hoher aerodynamischer Kräfte, wegen eines Winkels von mehr als 20 Grad, der zu einem Abbrechen der Triebwerke vom Kern führte, was die Selbstzerstörung auslöste.

- Der Winkel ergab sich durch einen Schwenk der Triebwerke.

- Dies wurde vom OBC ausgelöst, auf der Basis der Daten, die er vom aktiven SRI (SRI2) erhielt. Teile dieser Daten zu diesem Zeitpunkt waren aber keine Flugdaten-Informationen, sondern zeigten ein Diagnosemuster des SRI2, das aber als Flugdaten vom OBC interpretiert wurde.

- Der Grund, warum SRI 2 keine korrekten Höhendaten sendete war, daß die Einheit einen Fehler erkannte aufgrund einer ausgelösten Software-Exception (Anmerkung HS: Exception ist z.B. ein spezieller Interrupt, der aufgrund z.B. eines Rechenfehlers, oder Speicherzugriff-Fehlers, ausgelöst werden kann. Auf einem ATARI ST gibt es dann Bomben, auf dem AMIGA Guru-Meditations und auf PCs eine Fehlerschutzverletzung. Ein 8 Bitter merkt ihn nicht, oder stürzt ab).

- Der OBC konnte nicht auf das Backup-System SRI1 umschalten, weil diese Einheit bereits im vorhergehenden Datenzyklus (72 Millisekunden lang) aufgrund der selben Exception, ihre Funktion eingestellt hatte.



- Die interne Exception der SRI Software wurde ausgelöst, weil bei einer Datenumwandlung von einer Fließkommazahl (64Bit) in einen 16 bit signed Integer Wert ein Überlauf festgestellt wurde (HS: Das muß man sich auf der Zunge zergehen lassen!). Das ergab einen Operanden-Fehler. Die Daten-Umwandlungsroutine an dieser Stelle des Ada-Kodes (HS: Ada ist eine sehr leistungsfähige Programmiersprache, meist benutzt von Militärs), waren nicht gegen einen Operanden-Fehler gesichert, obwohl andere Stellen, mit ähnlichen Umwandlungen durch Zusatzcode abgesichert waren.

- Der Fehler trat in einem Softwaremodul auf, das nur sinnvolle Resultat VOR dem Abheben liefert (HS: Wie gesagt, man muß es sich auf der Zunge zergehen lassen). Sobald der Launcher abgehoben hat, hat diese Ausrichtungs-Software keine Funktion mehr.

- Diese Ausrichtungs-Funktion ist noch 50 Sekunden lang nach dem Startbefehl aktiv. Konsequenterweise bleibt die Software noch etwa 40 Sekunden lang nach dem Abheben aktiv. Diese Funktion wurde nur in der Ariane 4 eventuell benötigt, und hat in der Arian 5 überhaupt keine Funktion.

- Der Operandenfehler ergab sich aufgrund eines unerwartet hohen horizontalen Bias, verbunden mit der Geschwindigkeit die vom SRI gemessen wurde. Der Wert ist ein Indikator für die Genauigkeit der Messung im Lauf der Zeit.

- Der Wert war höher, weil die Flugbahn der Ariane 5 anders ist, als die der Ariane 4 zur diesem Zeitpunkt.

Die SRI-Fehler konnten nun durch Simulationen nachvollzogen werden. Auch das geborgene RAM der SRIs bestätigt dies. Auch die Untersuchung des Software-Quellcodes zeigt, daß dieser konsistent mit der angenommenen Fehlerursache ist.

Deswegen ist es, über jeden vernünftigen Zweifel hinaus, gezeigt, daß die technischen Fehler, die zum Versagen von Flug 501 führten, obengenannte sind.

Es folgen dann noch ausführlichere Informationen über sämtliche Aspekte der Software, deren Design und deren Test und die Kommision gibt Empfehlungen zur Verhinderung der Fehler. Ein paar katastrophale Highlights möchte ich hier noch aufzählen:

- Den Leuten bei Arianespace ist es zum ersten mal aufgefallen, daß jegliches Backupsystem garantiert zum selben Zeitpunkt wie das Hauptsystem ausfallen wird, wenn das wegen eines Softwarefehlers geschieht - denn die Software ist ja identisch.

- Läßt man ein System sich komplett abschalten, weil ein Softwarefehler aufgetreten ist (egal welcher), dann muß man 100%ig damit rechnen, daß auch das Backupsystem zu diesem Zeitpunkt nicht mehr funktioniert. Diese Fehleinschätzung der Lage erwies sich als fatal. Deswegen hat man beschlossen, daß in einem solchen Fall, die Software beste Schätzwerte schicken soll, anstatt nur noch Fehlercodes. Hier muß das gesamte Softwarekonzept der Ariane 5 überprüft werden.

- Die Übernahme "bewährter" Software von der Ariane 4 sollte eigentlich neue Fehler verhindern. Wenn man aber nicht überprüft, ob die Software in der Umgebung der Ariane 5 funktionieren kann, braucht man sich nicht wundern, wenn sie versagt. In diesem Fall haben sich die Programmierer des Vor-dem-Start-Moduls nicht um eine andere Flugbahn der Ariane 5 gekümmert, weil das ja erst nach dem Start wichtig wäre. Aber da läuft ihre Software ja - eigentlich - nicht mehr...

- Eine Software, die nur vor dem Start (oder bei der Ariane bis 5 Sekunden danach) gebraucht wird, nach dem Start ("vorsichtshalber 50 Sekunden lang") weiterlaufen zu lassen, ist haarsträubend. Die Kommision schlägt vor: Software abschalten.

- Der Fehler wurde in den vorherigen Tests nicht gefunden, weil nie ein Komplettsystem getestet wurde. Der OBC wurde immer nur mit simulierten Daten des SRI gefüttert, die aber nicht vom SRI, sondern einem Simulationscomputer berechnet wurden.

- Das SRI alleine wurde auch nie komplett mit simulierten Daten all seiner Meßgeräte getestet. Hätte man das gemacht, wäre der Fehler gefunden worden. Im Nachhinein hat man das durchgeführt, und prompt fiel das SRI aus - wie erwartet.

Wer noch mehr Haarsträubendes lesen will, kann mal auf der Homepage der ESA vorbeischauen.

DFÜ-Lexikon

Teil V

ATARI magazin - DFÜ-Ecke

Des Lexikons fünfter Teil hat diesmal die Buchstaben N und O:

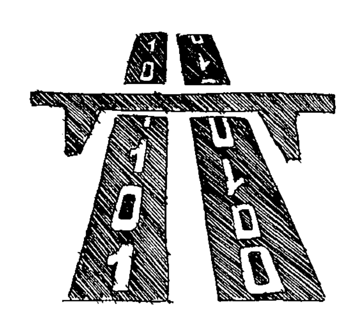
N

Netmail

Netmail ist das Pendant zur E-Mail in Fido-kompatiblen Netzen. Netmail kann per -> Crash oder auf normalem Wege abgesendet werden, hat jedoch den Nachteil, daß laut Fido-Policy die Sysops jederzeit den Inhalt einsehen können. Sollte das -> TKG auch auf Mailboxen angewendet werden, sind Konflikte vorprogrammiert.

News

Artikel in -> Newsgroups, die im Gegensatz zur -> E-Mail von allen Teilnehmern gelesen und diskutiert werden können.



Newsgroups

Elektronische Diskussionsforen im Internet. Hier sind die verschiedenen Gruppen zusammengefaßt, die über das Internet geroutet werden und es gibt wohl kein Thema, das nicht seine eigen Newsgroup besitzt. Die freie Hierarchie besonders der alt.* Gruppen macht es möglich, daß hier alt.fan.wesley-crusher.die.die.die neben alt.christianity und alt.sex.bestiality existieren können. Siehe auch -> Zensur. Nicht jeder -> Provider führt alle Newsgroups, da es keine Routingpflicht gibt.

Netze

Computer, die per -> DFÜ in Verbindung stehen, bilden ein Netz, ähnlich einem Local Area Network, das man in Büros finden kann. Computernetze dienen dem Transport von -> News, -> E-Mail, Bildern, Programmen und sonstigen Binärdateien. Populäre Netze basieren auf drei verschiedenen -> Pollstandards: -> ZCONNECT, -> TCP/IP oder -> FIDO. Beispiele für Netze sind z.B. das -> Z-NETZ, -> FIDO, das MAUS-Netz, und natürlich das -> Internet.

O

Online-Dienste

Im Gegensatz zu -> Providern bieten Online-Dienste zusätzlich zu einem Zugang ins -> Internet auch kommerzielle Dienstleistungen an. So kann man beispielsweise bei -> T-Online sein Konto verwalten, bei -> AOL onlineshoppen oder bei -> CompuServe den Bahnfahrplan abfragen. Diese Dienste kosten natürlich Geld und sind meistens inzwischen im Internet billiger bis kostenlos zu haben.

Offline-Reader

Wer -> News und -> E-Mail in Ruhe ohne laufenden Einheitenzähler lesen möchte, kann sich die Informationen gesammelt vom Server herunterladen und dann lesen. Leider hat sich bei den Internet-Providern die -> Protokolle SLIP und PPP durchgesetzt, die ein schlechtes Packverhältnis haben und auch erst online gepackt werden. Ein Vorpacken und somit ein effektiveres Übertragen ist z.Z. nur mit FIDO oder ZCONNECT Servern möglich.

Frederik Holst

Mitarbeit

Liebe Atari-Freunde,

die Kommunikationsecke könnte so interessant sein. Leider machen viel zu wenige User davon gebrauchen.

Ich rufe alle auf, sich einmal aktiv an der Kommunikationsecke zu beteiligen.

Also nicht nur reden, sondern auch einmal schreiben.

Auch sonst könnte das ATARI magazin ein wenig mehr Mitarbeit vertragen.

Das Atari magazin erscheint nur alle zwei Monate, diese Zeit dürfte doch ausreichen, damit auch Sie einen kleinen Beitrag beisteuern können. Also schreibt einmal. Bis dann, Euer Atari-Team.

Workshop: WASEO Practoscope

BRIEFUMSCHLAG DRUCKER

Willkommen zum neuen Workshop für das brandneue WASEO-Practoscope, wieder mit drei sehr nützlichen Programmen, die mancherlei Arbeit entweder viel einfacher machen oder einem schwierigere Programmierarbeit abnehmen. Zwar ist die Diskette gerade erst fertiggestellt worden, aber hier kann nun schon jeder lesen, was sich genau darauf befindet und ob es vielleicht auch für ihn interessant wäre. Zunächst werden sich aber viele über den eigenartigen Namen Practoscope gewundert haben.

Doch dahinter steckt nur eine Zusammensetzung aus zwei Wörtern. Einmal sollen diese Programme sehr praktisch sein (engl. "practic"), und dann, wie es bei WASEO üblich ist, mehrere Themenbereiche wie z.B. Grafik, Farbenverwendung, Druckerstellung abdecken, ähnlich wie bei einem Kaleidoskop mehrere bunte Steinchen ein ganzes Bild formen können, und so bekam der Name die Endung von engl. "Kaleidoscope" dazu. Das ist schon das ganze Geheimnis.

Auf der Diskette befinden sich die drei Programme: **Briefumschlagdrucker**, **Scrollfarbeditor** und **Bildmaßmaster**. Den Anfang macht heute das umfangreichste der drei, der Briefumschlagdrucker. Sie werden gleich sehen, warum, denn dieses Programm enthält sehr viele verschiedene Möglichkeiten und Funktionen, die nun vorgestellt werden sollen.

Doch zuerst wieder die Frage: Wozu ist dieses Programm denn genau gut?

Das ist einfach zu beantworten: Hiermit können Sie einen Standard-Briefumschlag in der Größe C6 auf einer DIN A4-Seite mit einer Grafik, die entweder ein oder mehere Photos oder ein halbes Bild in Graphics 8 beinhalten kann, auf einem Drucker mit mindestens 8 Nadeln ausdrucken.

Alle Linien und Umrisse werden dabei durch Punkte markiert, so daß Sie ihn leicht ausschneiden, zusammenfalten und kleben können, dann ist er fertig, Ihr ganz persönlicher Briefumschlag, gut geeignet als Computergruß an einen anderen Computerfan, als Geburtstagspostumschlag, als witzige Überraschung, als Neugiererwecker für den Briefträger oder als Urlaubsgrußumschlag an die Ferienbekanntschaft im Ausland ... lassen Sie Ihrer Fantasie freien Lauf, es gibt viele Einsatzmöglichkeiten!

Wenn Sie das Programm gestartet haben, sehen Sie zunächst erstmal wieder das WASEO-typische Auswahlmenü vor sich. Drücken Sie gleich mal Return (oder auch den Feuerknopf, denn wie immer bei WASEO kann man mit der Tastatur oder dem Joystick gleichzeitig arbeiten), kommen Sie zur hellen Grafikfläche, die rechts und links durch zwei schwarze Ränder eingegrenzt wird.

Auf dieser Fläche können Sie eine Grafik, gleich ob ein Photo oder ein halbes Bild in Graphics 8, unterbringen und auf der Vorderseite des Briefumschlages unter Ihrem Absender und links neben der Empfängeradresse ausdrucken. Keine Sorge, die Post akzeptiert sowas, mehrere Tests meinerseits sind dazu schon gelaufen! Sie können diese Grafik aber natürlich auch weglassen, wie Sie später sehen werden. Vorerst kommen Sie mit Return oder dem Feuerknopf wieder zum Menü zurück.

Wie gesagt, die Grafikfläche können Sie zum Beispiel mit mehreren Photos füllen, die alle im Format vom "Digitalen Redakteur" vorliegen müssen. Sie haben aber gerade kein Photo zur Hand? Macht nichts! Auf der Diskette befindet sich eine Beispieldatei namens ANRAETZ.BUD, die darstellt, wie denn so ein Briefausdruck aussehen könnte. Um sie zu sehen, wählen Sie gleich mal mit den Pfeiltasten (ohne Control!) oder dem Joystick an und drücken Return oder den Feuerknopf.

Sie sehen nun das Untermenü. An der ersten Stelle steht "Brief laden". Genau das soll es auch sein, also wieder Return oder den Feuerknopf drücken und den Dateinamen angeben und mit Return oder dem Feuerknopf bestätigen, dann wird das ganze geladen. Nun ist sicher auch die gleichzeitige Verwendung von Tastatur und Joystick klar, da man aber doch häufiger die Tastatur benutzt, werde ich nun mehr die Tastenbenutzung beschreiben.

Ist also das Beispiel geladen, können Sie es sich gleich mal mit der ersten Funktion im Auswahlmenü ansehen. Auf der Grafikfläche müßte nun ein Briefträger und darunter ein XL zu sehen sein. Wenn Sie das ganze jetzt ausdrucken wollen und einen EPSON- oder kompatiblen Drucker haben, ist das gar kein Problem!

Vorher sollten Sie aber unbedingt noch den Absender angeben, damit der Brief vollständig ist. Dazu wählen Sie "Adressangaben" an. Nun erscheinen in der rechten unteren Bildschirmecke drei neue Fenster. In zwei von Ihnen stehen schon Texte, nämlich die Vorgabe für den Absender und darunter die Adresse vom Verlag Rätz.

Der Cursor befindet sich nun im länglichen oberen Fenster. Hier können Sie die Versandart eintragen, also die von der Post bezeichneten "Vorausverfügungen", z.B. "Einschreiben", "Eigenhändig" usw. In diesem wie auch in den anderen Fenstern können Sie sich wie im Basic-Editor gewohnt bewegen, der Cursor wird mit den Pfeiltasten + Control gesteuert, auch Return ist zulässig, nur die Taste Delete wurde wegen Schutz gegen unbeabsichtigtes Löschen gesperrt, aber Sie können ganz einfach mit der Leertaste löschen.

Wenn Sie keine Versandart eintragen wollen und somit schon fertig sind, drücken Sie ESC (dies ist eine der wenigen Stellen im Programm, wo ESC mal nicht zum sofortigen Abbruch der Funktion führt).

Nun sind Sie im zweiten Fenster und können hier Ihren Absender eintragen. Auf Umlaute muß jedoch verzichtet werden, also gilt hier die Umschreibemaßnahme mit Lautbuchstabe + "e". Wenn Sie fertig sind, kommen Sie mit ESC wieder weiter in das dritte Feld, wo die eigentliche Empfängeradresse eingetragen wird. Da sie schon dasteht, brauchen Sie nur noch ESC zu drücken und sind dann wieder im Auswahlmenü.

Nun soll es aber ans Drucken gehen. Wählen Sie dazu einfach die dritte Funktion "Ausdrucken" an. Stellen Sie zuvor sicher, daß Sie ihren Drucker auch angeschaltet haben und sich der Druckkopf an der oberen Blattkante befindet. Nun werden Sie noch gefragt, ob die Grafik mit ausgedruckt werden soll oder nicht.

Ohne Grafik ist der Ausdruck natürlich etwas schneller fertig, aber wählen Sie trotzdem erstmal "Mit Grafik". Gleich danach wird der Druckvorgang gestartet und gemeldet, was gedruckt wird, also zuerst die Lasche, dann der Absender, dann die Adresse und schließlich die Rückseite. Wenn Sie Ihr Blatt nach dem Drucken aus dem Drucker nehmen, werden Sie anhand der Linien schnell die Umrisse des Briefumschlages erkennen. Die dreieckige Lasche brauchen Sie jetzt nur noch auszuschneiden.

Direkt unter der Lasche befinden sich an beiden Seiten die Seitenlaschen, diese bitte nicht wegschneiden. Dafür können aber die Seitenlaschen der Rückseite ausgeschnitten werden, denn die brauchen Sie nicht. Nun müssen Sie nur noch die Seitenlaschen umknicken, mit Kleber bestreichen, dann die Rückseite umknicken und auf den Seitenlaschen festdrücken, und schon ist eine kleine Umschlagtasche entstanden.

Es fehlt nur noch der Brief, den man zusammengefaltet hineinlegen und dann nur noch die dreieckige Lasche mit Kleber bestreichen, umknicken und festkleben muß, und schon ist alles fertig! Auf der Vorderseite können Sie die ausgedruckte Grafik sowie Ihren Absender und neben der Grafik die Adresse vom Verlag Rätz sehen. Außerdem markiert ein Rechteck in der rechten oberen Ecke, wo die Briefmarke platziert werden sollte. So haben Sie auf eine sehr einfache und praktische Weise gerade einen originellen Briefumschlag ausgedruckt und mit wenigen Handgriffen sendefertig gemacht. Sie sehen, es ist also wirklich einfach!

Aber das ist natürlich noch nicht alles. Sie sollten jetzt ein Photo im Format vom Digitalen Redakteur (es kann auch eins mit dem WASEO-Publisher konvertiertes sein, da dieser dasselbe Format benutzt) zur Hand haben. Sie können es mit der Diskettenfunktion und dem Untermenüpunkt "Photo laden" nach Angabe des Dateinamens laden.

Ist das erledigt, wird automatisch zur Grafikfläche umgeschaltet und dort sehen Sie jetzt ein schwarzes Rechteck in der Größe des Photos, das Sie nun mit den Pfeiltasten oder dem Joystick frei bewegen können. Haben Sie es an der Stelle, wo es hin soll, dann drücken Sie Return oder den Feuerknopf, und es erscheint.

Was, Sie wollen doch eine andere Position? Auch kein Problem! Drücken Sie einfach wieder die Pfeiltasten oder den Joystick, dann wird das Photo erneut durch das schwarze Rechteck ersetzt und kann wieder bewegt werden. Sind Sie aber sicher, daß es diese Position haben soll, dann drücken Sie nochmal Return oder den Feuerknopf und das Photo ist platziert.

Ihnen wird sicher schon aufgefallen sein, daß diese Vorgehensweise genau dieselbe ist wie das Arbeiten mit Photos beim WASEO-Publisher. Also brauchen Leute, die schon mit dem WASEO-Publisher gearbeitet haben, sich gar nicht umzugewöhnen, die Vorgehensweisen kennen sie dann alle schon und können, wie sie es gewohnt sind, arbeiten.

Nun kann es jedoch vorkommen, daß ein Photo größer, das heißt breiter ist als die Grafikfläche. Auch hier läßt Sie der BRIEFUMSCHLAG-DRUCKER nicht im Stich! Nachdem Sie das Photo geladen haben, wird ein Hinweis ausgegeben, daß es zu groß ist und Sie einen Ausschnitt festlegen sollen. Dann wird zum Grafikbildschirm umgeschaltet und das Photo in Bildschirmmitte platziert. Daraufhin erscheint ein schwarzes Rechteck, das so lang ist wie das Photo, aber nur so breit wie die Grafikfläche.

Dieses können Sie nun, wie schon geschildert, frei über den Bildschirm bewegen, bis Sie die Position erreicht haben, wo der wichtigste Teil der Grafik vom Rechteck abgedeckt ist.

ATARI magazin - WASEO: Briefumschlagdrucker

Drücken Sie nun Return oder den Feuerknopf, werden Sie nochmal nach der Richtigkeit der Position gefragt, und bestätigen Sie dies mit Return oder dem Feuerknopf, wird der entsprechende Teil der Grafik übernommen und erscheint auf der Grafikfläche als schwarzes Rechteck, das Sie nun wie ein gewöhnliches Photo bewegen und festlegen können.

Zu beachten ist allerdings, daß immer nur EIN zu großes bzw. breites Photo untergebracht werden kann. Gibt es hierbei Probleme, sollten Sie entweder das zweite zu große Photo neu bearbeiten und in ein kleineres konvertieren (z.B. mit einem Malprogramm und dem Konverter auf der WASEO-Publisher-Diskette) oder in ein Bild konvertieren und dann mit dem BILDMASS-MASTER verkleinern. Zu diesem Programm kommen wir noch im dritten Teil dieses Workshops.

Natürlich können Sie beim BRIEFUMSCHLAGDRUCKER auch Alben laden, ebenfalls als Untermenüpunkt bei der Diskettenfunktion. Um das Foto zu nutzen, müssen Sie nur den Untermenüpunkt "Photo aussuchen" anwählen und den genauen Namen eingeben (die Photonamen können mit dem letzten Unterpunkt aufgelistet werden). Zu beachten ist nur, daß das Album im Format vom WASEO-Publisher vorliegen muß.

Die weitere Vorgehensweise nach dem Aussuchen des Photos ist dieselbe als wenn Sie ein einzelnes Photo laden (siehe oben). Wenn Sie ein Album geladen haben, wird dies jedoch automatisch gelöscht, sobald Sie ein einzelnes Photo danach laden, da beides denselben Speicherbereich benutzt. Da sich ein Album aber leicht wieder nachladen läßt, ist das sicher kein Problem.

Ein besonderes "Bonbon" bietet der BRIEFUMSCHLAGDRUCKER noch den Bilderbesitzern, denn mit dem Unterpunkt "Bild laden" bei der Diskettenfunktion läßt sich auch ein ganzes Graphics 8 - Bild laden. Ist das geschehen, wird zum Grafikbildschirm umgeschaltet und nun sehen Sie die Häfte des Bildes von einem schwarzen Rechteck überdeckt, das Sie nun wieder wie üblich mit den Pfeiltasten oder dem Joystick nach rechts oder links bewegen können, bis Sie den optimalen Bildausschnitt erreicht haben. Drücken Sie nun Return oder den Feuerknopf zur Bestätigung.

Anschließend können Sie wie beim Photo auch nochmal die Richtigkeit bestätigen oder auf Wunsch auch neu das Rechteck bewegen. Sollten Sie alles bestätigt haben, wird der Ausschnitt übernommen und in die Grafikfläche eingefügt. Auf diese Weise können Sie schnell und einfach ein halbes Bild in Graphics 8 auf Ihrem Briefumschlag unterbringen, ohne es erst groß in ein Photo konvertieren zu müssen.

Als letzten wichtiger Punkt gibt es im Auswahlmenü noch die Setup-Funktion, mit der Sie Ihren Drucker, wenn er nicht EPSON-kompatibel sein sollte (er muß aber trotzdem mindestens 8 Nadeln haben!), an das Programm anpassen können. Es werden zwei Zeilenabstandscodes erfragt, dann der Code für den Grafikdruck einfacherer Dichte und Einschalten der NLQ-Druckqualität.

Sollte Ihr Drucker keine 8 Nadeln haben, können Sie trotzdem mit dem Programm arbeiten, wenn auch ohne Grafikdruck (das Bild kann man in dem Fall jedoch auch separat mit einem passenden Programm ausdrucken und aufkleben), solange die Zeilenabstände richtig eingehalten werden können. Die Befehlscodes dafür sollten Sie im Druckerhandbuch finden.

Bei dieser Funktion fragt das Programm erstmal nach der Anzahl der Werte für den Steuercode (bis zu 5). Wollen Sie keine eingeben, drücken Sie einfach Return, dann bleibt alles beim alten. Ansonsten geben Sie eine Zahl von 1 - 5 ein.

Danach wird zuerst der alte Wert eingeblendet und anschließend können Sie ihn durch Return bestätigen oder einen eigenen zwischen 0 und 255 eingeben und dann mit Return eintragen lassen. So geht es weiter, und sind alle Steuercodes abgefragt, können Sie mit "J" oder "N" angeben, ob die Setup-Datei gespeichert werden soll oder nicht. Entscheiden Sie sich für speichern, werden alle Daten abgespeichert und beim nächsten Programmstart automatisch geladen, so daß Sie keine Anpassung mehr vornehmen müssen.

Mit den anderen Funktionen im Auswahlmenü können Sie noch die Laufwerknummer ändern, falls Sie mit mehreren Laufwerken arbeiten, oder zu den anderen beiden Programmen gelangen bzw. auch zum eingebauten Selbsttest, von wo aus Sie den Computer neu booten können.

Damit wären die Funktionen und Möglichkeiten des BRIEFUMSCHLAG-DRUCKERS erklärt. Ich gebe zu, das ist ein bischen viel Holz, aber wenn man praktisch mit dem Programm arbeitet, ist die Vorgehensweise sehr einfach und leicht nachzuvollziehen, zumal es ja immer nebenbei noch Kurzhinweise im Hinweisfeld gibt, die auf das hinweisen, was man als nächstes tun sollte. So haben auch Anfänger hier eine gute Orientierung.

Falls noch jemand Fragen haben sollte, kann er sich gern an mich wenden. Im nächsten Teil geht es dann um das zweite Programm, den SCROLLFARBEDITOR. Also bis dahin Good Byte!!!

Thorsten Helbing (WASEO)

PPP-Angebot

Name	Art.-Nr.	Preis
Adalmar	**AT 317**	**29,00**
Alptraum	AT 25	19,80
Antquest	**AT 353**	**15,00**
"C:"-Simulator	AT 80	19,90
Cavelord	**AT 269**	24,00
Der leise Tod	AT 26	19,80
Desktop Atari	**AT 249**	**49,00**
Design Master	AT 9	14,80
Die Außerirdischen	AT 148	24,80
DigiPaint 1.0	AT 92	19,90
Directoy Master	**AT 223**	**24,90**
Disk-Line Nr. 5	AT 84	10,00
Disk-Line Nr. 6	AT 99	10,00
Disk-Line Nr. 7	AT 103	10,00
Disk-Line Nr. 8	AT 128	10,00
Disk-Line Nr. 9	AT 139	10,00
Disk-Line Nr. 10	AT 144	10,00
Disk-Line Nr. 11	AT 152	10,00
Disk-Line Nr. 12	AT 157	10,00
Disk-Line Nr. 13	AT 164	10,00
Disk-Line Nr. 14	AT 171	10,00
Disk-Line Nr. 15	AT 184	10,00
Disk-Line Nr. 16	AT 195	10,00
Disk-Line Nr. 17	AT 207	10,00
Disk-Line Nr. 18	AT 221	10,00
Disk-Line Nr. 19	AT 233	10,00
Disk-Line Nr. 20	AT 246	10,00
Disk-Line Nr. 21	AT 258	10,00
Disk-Line Nr. 22	AT 268	10,00
Disk-Line Nr. 23	AT 276	10,00
Disk-Line Nr. 24	AT 279	10,00
Disk-Line Nr. 25	AT 281	10,00
Disk-Line Nr. 26	AT 286	10,00
Disk-Line Nr. 27	AT 291	10,00
Disk-Line Nr. 28	AT 303	10,00
Disk-Line Nr. 29	AT 308	10,00
Disk-Line Nr. 30	AT 311	10,00
Disk-Line Nr. 31	AT 315	10,00
Disk-Line Nr. 32	AT 324	10,00
Disk-Line Nr. 33	**AT 327**	**10,00**
Dynatos	AT 179	29,80
Doc Wires Solitair	AT 305	19,00
Donald	**AT 354**	**19,00**
Enrico 1	AT 225	26,90
Enrico 2	**AT 247**	**24,90**
Fiji	**AT 28**	**19,80**
Final Battle	**AT 271**	**19,00**
FiPlus 1.02	AT 24	24,90
GEM'Y	**AT 259**	**19,00**
Gigablast	AT 162	29,80
Glaggs It!	AT 104	19,90
Grafik-Demo/Util.	AT 136	14,00
Graf v. Bärenstein	AT 167	24,90
GTIA Magic	AT 220	29,00
Hunter	**AT 319**	**15,00**
Im Namen d. Königs	AT 13	19,80
Invasion	AT 38	19,80
Infrarot-Maus	**AT 351**	**65,00**
KrIS	AT 183	24,90
Laser Robot	AT 199	29,80
Library Diskette 1	AT 194	15,00
Library Diskette 2	AT 205	15,00
Lightrace	AT 51	19,80
Logistik	AT 170	29,80
Masic	**AT 12**	**24,90**
Mega-Fo.-Te. 2.06	**AT 263**	**29,80**
Mister X	**AT 287**	**24,90**
Minesweeper	AT 222	16,00
Monitor XL	AT 8	14,80
Monster Hunt	AT 192	29,80
Musik Nr. 1	AT 135	14,00
Mystik Teil 2	**AT 218**	**24,-**
PC/XL Convert	AT 274	29,90
Portronic Powerpad	AT 344	74,00
PD-MAG Nr. 1/93	PDM 1	9,00
PD-MAG Nr. 2/93	PDM 2	9,00
PD-MAG Nr. 3/93	PDM 3	12,00
PD-MAG Nr. 4/93	PDM 4	12,00
PD-MAG Nr. 1/94	PDM 194	12,00
PD-MAG Nr. 2/94	PDM 294	12,00
PD-MAG Nr. 3/94	PDM 394	12,00
PD-MAG Nr. 4/94	PDM 494	12,00
PD-MAG Nr. 5/94	PDM 594	12,00
PD-MAG Nr. 6/94	PDM 694	12,00
PD-MAG Nr. 1/95	PDM 195	12,00
PD-MAG Nr. 2/95	**PDM 295**	**12,00**
Picture Finder Luxe	AT 234	12,00
Phantastic Journey I	AT 173	24,80
Phantastic J. II	AT 203	24,80
Player's Dream 1	AT 126	19,80
Player's Dream 2	AT 185	19,80
Player's Dream 3	AT 204	19,80
Print Shop Operator	AT 131	16,00
Print Universal 1029	AT 202	29,00
Puzzle	**AT 275**	**12,00**
Quick V2.1	AT 53	39,00
Quick V2.1 Handb.	AT 196	9,00
Quick V2.1 Handbuch und		
Quick magazin 12	**AT 197**	**16,00**
Quick ED V1.1	AT 86	19,00
Quick Magazin 1	AT 58	9,00
Quick Magazin 2	AT 68	9,00
Quick Magazin 3	AT 77	9,00
Quick Magazin 4	AT 79	9,00
Quick Magazin 5	AT 85	9,00
Quick Magazin 6	AT 91	9,00
Quick Magazin 7	AT 102	9,00
Quick Magazin 8	AT 127	9,00
Quick Magazin 9	AT 145	9,00
Quick Magazin 10	AT 158	9,00
Quick Magazin 11	AT 180	9,00
Quick Magazin 12	AT 193	9,00
Quick Magazin 13	AT 232	9,00
Quick Magazin 14	AT 280	9,00
Quick Magazin 15	AT 316	9,00
Quick Magazin 16	AT 339	9,00
Rubber Ball	AT 83	24,00
S.A.M	AT 23	49,00
S.A.M. Designer	AT 56	19,00
S.A.M. Patcher	AT 57	12,00
S.A.M. Zusatz	AT 52	24,00
Schreckenstein	**AT 270**	**24,00**
Shogun Master	AT 107	24,90
Soundmachine	AT 1	24,80
Sourcegen 1.1	**AT 2**	**24,90**
Spieledisk 1	AT 132	16,00
Spieledisk 2	AT 133	16,00
Spieledisk 3	AT 134	16,00
Stereoblaster Pro	AT 342	69,00
Stereo Amplifier	AT 343	27,00
SYZYGY 1/94	AT 289	9,00
SYZYGY 2/94	AT 290	9,00
SYZYGY 3/94	AT 302	9,00
SYZYGY 4/94	AT 307	9,00
SYZYGY 5/94	AT 310	9,00
SYZYGY 6/94	AT 314	9,00
SYZYGY 1/95	AT 323	9,00
SYZYGY 2/95	**AT 326**	**9,00**
TAAM	**AT 219**	**39,-**
Taipei	AT 50	19,80
Tecno Ninja	**AT 352**	**19,00**
Terminal XL/XE	AT 40	10,00
Tigris	AT 90	15,00
Turbo Basic	AT 64	22,00
Turbo Link XL/PC	AT 155	119,-
Turbo Link XL/ST	AT 149	119,-
T.L. Adapter für DFÜ	AT 150	24,90
Utilities 1	AT 137	16,00
Utilities 2	AT 138	16,00
Utility Disk	AT 172	19,90
VidigPaint	AT 214	19,90
Videofilmverwaltung	AT 151	19,90
WASEO Publisher	**AT 168**	**34,90**
Set für W. Publisher	AT 186	15,00
5 Bilderdisketten	AT 198	25,00
Bilderdisketten 6-8	**AT 228**	**16,00**
WASEO Designer	AT 208	24,00
WASEO Triology	AT 277	24,00
Grafinoptikum	AT 318	24,00
Labouratorium	**AT 331**	**24,00**
Werner-Flaschbier	AT 105	19,90
XL-Art	AT 154	49,00

Neue Public Domain

Sparangebot Seite 18

PD-Ecke

von Sascha Röber

Hallo Allerseits!

Hier sind wir wieder auf Kanal 36, erste Atari Welle!

Wie schon so oft in der letzten Zeit darf ich Euch auch heute wieder die neuesten PD-Disketten des Power per Post Angebots vorstellen.

Diesmal sind es gleich wieder 6 Neuerscheinungen, die es wirklich in sich haben!

JHV-Demo 1995

Letztes Jahr gab es zum ersten mal eine Demo, die nur für die JHV geschrieben wurde. Die Jungs von der RAM haben sich hierfür mit Mr. Hebo-Ice zusammengetan und eine recht nette Demo mit ein paar Grafikeffekten, Digipics und vor allem viel Musik programmiert, die man sich wirklich mal ansehen und anhören sollte!
Best.-Nr. PD 340 7,- DM

Flipperdisk

Weiter geht's mit einer neuen Disk für die Flipper-Freunde! Gleich 5 mit dem Pinball Construction-Kit erstellte Flipper warten auf Euch, also holt die Joysticks raus und zeigt den Flippern Modernart, Carnival, Donsball, Starship und Ruedipin wer hier der Boss ist! Stundenlanger Flipperspaß für Fans dieser Games ist garantiert! (Kleiner Tip, am meisten Spaß macht es mit 2-3 Spielern!)
Best.-Nr. PD 341 7,- DM

ML-Games 2

Auch auf dieser Disk haben die Spieler das sagen, denn die 4 Games die sich hier drauf befinden sind echt nicht von Pappe!

Tricky

In diesem Spiel mußt Du versuchen, eine Art Schnecke von einem Anfangspunkt aus durch ein Röhrensystem zum Ziel zu bringen. Unglücklicherweise sind die Röhren alle kreuz und quer durcheinander, so daß Du versuchen mußt, alle Röhren so schnell wie möglich wieder an ihren Platz zu rücken.

Roto

In diesem HERO-ähnlichem Spiel geht es in einem gewaltigen Hohlensystem zur Sache. Deine Aufgabe ist die Entschärfung einer ganzen Reihe Bomben! Dabei mußt Du schon sehr aufpassen, sonst sind die 3 Leben schnell futsch!

Quix

Eigentlich kennt jeder diesen Klassiker, bei dem man ein Feld Stück für Stück eingrenzt, deshalb sage ich nur, daß diese PD-Version recht gut gelungen ist!

Popcorn

Den Abschluß bildet ein kleines Geschicklichkeitsspiel, bei dem es einzig und allein um Highscores geht! Fange das Popcorn auf, bevor es auf den Boden fällt!



Alles in allem eine gute Sammlung von Spielen, die man sich zulegen sollte!
Best.-Nr. 342 7,- DM

Basic Games Collection

Eine neue Sammlung von Basicspielen erwartet uns auf dieser Diskette, auf der sich gleich acht teilweise sehr gute Games befinden.

Obst

Fange die vom Baum fallenden Früchte!

Antipong

Eine gute PONG-Variante für zwei Spieler.

Diamonds

Vom Spielprinzip ist dieses Game identisch mit Pengo, auch wenn die Grafik und der Sound hier nicht so toll sind.

Schatzhöhle

ein weiteres Sammelspiel!

Minipac

Grafisch recht ansprechende, aber soundmäßig sehr trostlose PACMAN Variante!

Moonexplorer

Ein recht flotter und nicht gerade einfacher Moonpatrol Verschnitt, programmiert von KE!

Flip and Flop

Das wohl beste Game dieser Disk ist ein Q-Bert Clone, der grafisch genauso gut ist wie die meisten Assemblergames und durch die präzise Steuerung auch gut spielbar ist!

Alles in allem eine lohnende Spielesammlung, an der man schon einige Zeit lang seinen Spaß hat!
Best.-Nr. PD 343 7,- DM

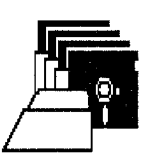
Atari spring 1996 fair Demo Projekt

Nach so vielen Games ist es jetzt wieder Zeit für eine flotte Demo, und das "Atari spring 1996 fair Demo Projekt" ist flott! Auf zwei Diskseiten zeigen hier gleich mehrere Programmierer Ihr Können und versetzen uns mit schnellen Sinusscrollern, diversen Farbflashs, Plasmaeffekten und ganz besonders den Raitracing-parts in Erstaunen! Dazu gibt's dann noch jede Menge teilweise brandneuer Musikstücke! Wer ein Demofans ist, sollte sich diese Disk nicht entgehen lassen!

Best. Nr. PD 344 7,- DM

Caving/Golden Sword

Ein deutsches und ein englisches Textadventure bilden diesmal den Abschluß unserer PD-Ecke. Beim Adventure Caving (deutsches Textadventure) muß man beweisen, ob man das Zeug zu einem echten Höhlenforscher hat. Beim englischen Adventure "The golden Sword" geht es in einer mitteralterlichen Story um die Suche nach eben diesem goldenen Schwert. Natürlich geht es hier nicht ganz ungefährlich zu und so hat man doch das eine oder andere Problem zu lösen, bis man den goldenen "Rübenspalter" endlich in der Hand hält. Für Adventurefreaks ist diese Disk sicher interessant, denn beide Games sind nicht so leicht zu lösen und sorgen für so manchen rauchenden Kopf!



Best.-Nr. PD 345 7,- DM

So, und damit wären wir auch schon mal wieder am Ende der PD-Ecke angelangt. Ich hoffe, es ist wieder für jeden etwas dabei gewesen. Bis zur nächsten Ausgabe sage ich erst mal Tschüß, wir sehen uns im Heft 1/97 wieder!

Euer Sascha Röber

KLEINANZEIGEN

Kostenloser Kleinanzeigenmarkt
Anzeigenschluß 4. Dezember

Suche deutsche Anleitung zur XEP 80 Zeichenkarte, PD-Sammlung mit Anwender- und Lernprogrammen. Wer kann bei der Ergänzung von Strange Invasion und Spectacular helfen? Bernd Dille, Nordhäuser Str. 47 B, 99706 Sondershausen, Tel. 03632/600286.

Suche Atari 800XL oder Tastatur 100% ok preisgünstig mit oder ohne Netzteil; Programm Screen Print, oder ähnliches Original mit Beschreibung in deutscher Sprache. Klaus Berger, Frh.-v.-Str. 7, 06766 Wolfen, Tel. 03494/43633.

Suche gut erhaltenes ATARI Touch Tablet "mit Steckmodul ATARI Artist" und Anleitung bis ca. 60,- DM. Ronald Gaschütz, Am Holzgraben 1, 36211 Alheim.

Verkaufe: Plotter 1020, Datasette 1010, Netzteil zusammen 40,- DM. Sound Sampler von R. David für 20,- DM. Software: Mega Magazin 1, Werner Flaschbier, Splash/Warsaw Tetris, Taipei, The Convicts, Numtris, Monster Hunt, Adalmar, Cultivation/ Chromatics je 5,- DM. Kaiser II, Bandits für je 10,- DM. Desktop Atari + Handbuch Quick V2.1 für 10,- DM. Cassette Mr. Robot für 5,- DM. Gesamtabnahme 120,-DM. Robert Kern, Warmtal 3, 88515 Langenenslingen, Tel. 07376/708 nur am Wochenende.

ACHTUNG

Anzeigenschluß für kostenlose Kleinanzeigen

4. Dezember 1996

Suche Raritäten und Oldies für unseren kleinen Atari; wie Module, Cassetten, Originale auf Disk. Schreibt mir oder ruft mich an. Auch an älterer Literatur bin ich stark interessiert. Helmut Weidner, PF 22, 08485 Lengenfeld, Tel. 037606/2688.

ZU VERKAUFEN:

Software Diskette: SYZYGY 1-6/94, User Mag 2/92, User Mag 3/92, User Mag 4/92, User Mag 5/92, ABBUC Mag 32-40 jeweils für 6,- DM, Masic, Miece Valdgira, Ninja Commando, Cultivation/ Chromatics, Dracula für je 15,- DM, World Cup man. Warship für je 20,- DM, Mission Zircon, Atomics, Bibo-Dos, Enrico II, Tarkus and... Supersky, Zenji je 10,- DM, Sidewinder für 12,- DM, Numtris für 5,- DM, Gauntlet+ gauntlet deeper Dungeons für 25,- DM.

Software Modul: Moon Patrol, Pac Man, Pole Position, Millipede, Joust, Super Breakout, Space Invaders für jeweils 15,- DM Karateka für 25,- DM.

Bitte beachten Sie

die Seiten 17, 18, 25 und 37

<u>Wichtig:</u>

Verlängerung Treueprogramm gültig bis

12. November 1996

Software auf Cassette: Preis 7,50 DM pro Stück; Spy vs Spy 3, Gunlaw, Mission, Rescue on Fractalus, Star Flite, Red Max, Protector, Nightmares, Caverns of Eriban, Green B., Ghostbusters, Daylight Robbery, Tale of beta Lirae, Touch, Dawn Raider, Little Devil, Timeslip, Speed Zone, War Copter, Blinkys scary School, Periscope up, Fischmarkt, L.A. SWAT, Cristal Raider,

Hardware: Computer 800 XL mit Netzteil, Anschlukabel an Fernseher und Begleitbuch, optisch hervorragender Zustand und technisch 100% O.K. Werkstattgeprüft! Preis 100,- DM

Datenrekorder Atari 1010 mit Netzteil und SIO-Kabel, optisch und technisch in sehr gutem Zustand für 35,- DM.

M1 Mouse für XE/XL mit Software "Mouse Calculator" nur 30,- DM

5 1/4 Zoll HD Disketten, 96TPI (Nicht für Atari 8-Bit!!) 10er Pack nur 5,- DM!!

Sascha Röber, Bruch 101, 49635 Badbergen, Tel. 0161/1507608.



Aktuelle Produktinformationen

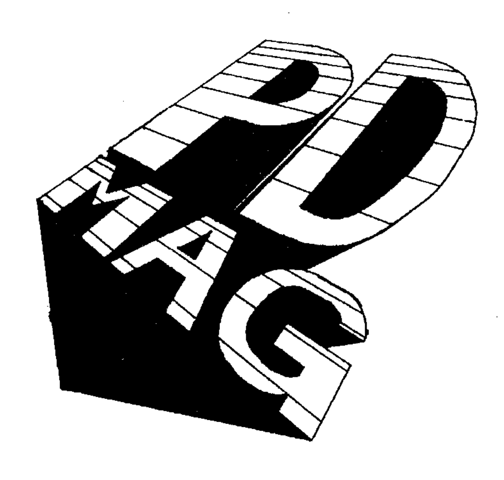
Unterhaltsam - Spannend - Aufregend

PD-Mag 6/96

Hey ho, let's go!

Hallo Leute!

Zum Abschluß dieses PD-Mag Jahres hat das gesamte PD-Mag Team mal wieder tiiieeefff in die Trickkiste gegriffen, um Euch schon mal ein wenig für die langen Winterabende vorzubereiten, die jetzt wieder unaufhaltsam auf uns zukommen. Damit Ihr in dieser Zeit auch wieder genug zu lesen habt, wurden über 150 Bildschirmseiten Texte für Euch vorbereitet!



Mit dabei sind natürlich wieder eine Menge Softwaretests, die Top-Ten, die Clubinfos, die beliebten Softwaretips und Adventurelösungen und vieles mehr!

Aber wie immer besteht das PD-Mag auch diesmal zu 75% aus Software, und diesmal kommen die Spielefreaks voll auf Ihre Kosten, denn es erwarten Euch folgende Games:

Line Up

- Ein hervorragendes Spiel, das man eingentlich unter den Namen Dr. Mario von einem etwa Kecksdosen großem Gerät kennt! Die gute Grafik und die präzise Steuerung machen dieses Game zu einem der Besten Gehirnzellenquäler für unseren Atari!

Golfer

- Wer nach soviel Gehirnzermatern wieder etwas Ruhe finden möchte, kann dies ja auf dem Minigolfplatz versuchen! Anders als viele andere Spiele dieser Art besitzt Golfer eine sehr schöne Grafik, und einige der Hindernisse sind sogar animiert und verändern sich, wenn sie vom Ball getroffen werden. Dazu gibt's dann noch flotte Musik, Spielerherz, was willst Du mehr??

Vielleicht doch wieder etwas schnelleres? Nun, beim Jump and Run-Game **FIRE** geht's schon heiß her. Hier muß man nämlich über allerlei Flammen und Fallen hinüberjumpen, um zum Ausgang zu gelangen!

Wer dann noch Lust auf einen Klassiker hat, sollte sich unseren flotten Q-bert Verschnitt **FLOP-FLIP** mal zu Gemüte führen! Auch dieses Spiel kann besonders durch seine gute Grafik, aber auch durch die gute Steuerung gefallen. Man glaubt nicht, das dieses Spiel in Basic geschrieben wurde!

Wenn Ihr nach all der Joystickakrobatik wieder eine kleine Herausforderung sucht, seid Ihr beim Textadventure **"DIE VISION"** bestimmt richtig, denn dieses Adventure von Markus Römer kann schon eine ganze Weile für Beschäftigung sorgen! Ein guter Parser und die recht brauchbare Anleitung machen dieses Spiel auch für Adventureneulinge spiel-und lösbar!

Nun ist's aber genug mit Spielen, für den Anwender ist auch etwas dabei.

Neben dem **CSM-Editor** gibt es auch noch ein kleines Tool, mit dem Ihr einfach und schnell Auswahlmenüs für Maschinensprach-Programme erzeugen könnt.

Zum Schluß kommt's dann noch ganz dicke, sogar megamäßig, denn es wartet die Megademo **"Back to Life"** auf Euch, um mit vielen unterschiedlichen Sound und Effekten alle Atarianer ins Staunen zu versetzen!

Wie Ihr seht, hat das PD-Mag auch in der letzten Ausgabe des Jahres noch allerlei zu bieten und es wäre bestimmt ein Fehler, diese Ausgabe zu versäumen!

Bestellt JETZT Euer PD-Mag 6/96 zum schlappen Preis von nur 12,- DM!

Best.-Nr. PDM 696 12,- DM

Natürlich wird Euch das PPP-PD-Mag auch im nächsten Jahr wieder in alter Frische zur Verfügung stehen, also denkt bei Eurer Bestellung auch gleich ans neue Power per Post PD-Mag Abo für 1997, denn wir bleiben weiter immer aktuell am Ball!

Nutzen sie noch heute das günstige Halbjahresabo! 3 Ausgaben PD-Mag für nur 25,- DM!

Sascha Röber



SYZYGY 6/96

Mal wieder sind zwei Monate vorbei und nach elf Wochen Schichten - kleiner Tip an alle, kauft im nächsten halben Jahr keinen neuen Mercedes Benz, denn der Kraftstoffkühler könnte von mir sein :-) hab ich

endlich mal wieder Zeit, ein neues SYZYGY aus dem Boden zu stampfen! Nun, auch dieses Mal gibt es wieder jede Menge Texte, Infos und Programme rund um unsere 8-bit Computer!

Doch was bietet Euch das SYZYGY im Einzelnen? Nun, wie immer natürlich aktuelle News aus allen ATARI 8-bit Ecken, brandaktuelle Infos aus dem Internet und vieles mehr! Außerdem gibt es wieder ein paar Infos über neue ATARI 8-bit Seiten im Internet! Natürlich fehlen auch die gewohnten Serien wie z.B. die Problemecke, die Buchecke und die Public Domain Ecke nicht!

Auch außerhalb der kleinen ATARI's tut sich einiges! In der Star Trek Corner gibt es aktuelle Infos zum Thema Star Trek und in der Film Corner geht es um Roland Emmerich's SF-Knaller "Independence Day"!

Ebenso fehlt auch die Witze-Corner nicht!

Wenn dann noch Platz auf der Disk frei ist, wird dieser wie immer mit erstklassiger Public-Domain Software gefüllt!

So, das war's auch schon wieder. Ich wünsche Euch noch viel Spaß mit dem ATARI-magazin und dem SYZYGY!

Bis bald Stefan (lausberg@studbox.uni-stuttgart.de)

Best.-Nr. AT 354 DM 9,-

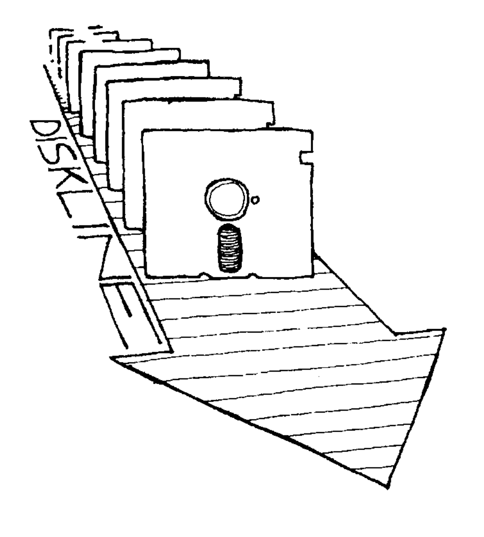
DISK-LINE 43

Mit neuem Schwung für den Herbst dieses Jahres hält die DISK-LINE wieder einiges an buntgemischter und interessanter Software für alle XL/XE-Freunde bereit:

Wer seinen Bildschirm in Graphics 0 schon immer gern mal mit mehr Farben versehen wollte, dem wird der **FARBZEILEN-ERSTELLER** sehr willkommen sein. Hier lassen sich die Farben für Hintergrund und Schrift ganz einfach mit ein paar Tasten einstellen und ist alles erledigt, kann das Programm sogar eine Datei im LIST-Format generieren und abspeichern, so daß man es leicht laden und sofort in seine eigenen Programme einbauen kann!

Wollten Sie schon immer mal wissen, wie viele Tage Sie alt sind? Der **TAGESSPANNENZÄHLER** kann es Ihnen leicht ausrechnen! Aber auch andere Zeitspannen, z.B. der wievielte Tag des Jahres gerade heute ist, lassen sich hiermit ermitteln!

Nützlich ist auch das kleine Lexikon der **JÄGER-SPRACHE**, hier kann man leicht herausfinden, was der Waidmann meint, wenn er z.B. von Recke, Kobel, Fähe usw. spricht.



Aber wollten Sie schon immer mal wissen, was z.B. ein Galvanometer, Hemider oder gar Zentenar ist und dabei Ihr Wissen testen??? Dann probieren Sie mal das **QUIZ-FRAGE-SPIEL**, wo es wieder zu einer solchen Frage vier Antworten gibt, von denen mindestens eine (es können jedoch auch mehrere sein) richtig ist, 100 Fragen warten auf Sie.

Richtig abenteuerlich geht es dann im umfangreichen Fantasierollenspiel **DRAGON LORD** zu, bei dem Sie in die Rolle eines Ritters schlüpfen, der einen Drachen besiegen will und dabei sich mit Orcs, Wächtern, Fallen und anderen Hindernissen wacker herumschlagen muß.

Den Abschluß bildet dann die PC-**BILDERSHOW #2**, wieder mit interessanten und teilweise recht witzigen konvertierten Bildern in Graphics 8, die es mit einer Begleitmelodie anzuschauen gibt!

Sie sehen, es gibt wieder viel zu entdecken in dieser DISK-LINE-Ausgabe, also gleich zulegen, dann ist für gute Unterhaltung an langen Herbsttagen gesorgt.

Achtung! Durch die Sommerzeit kamen für die DISK-LINE so gut wie keine Programme an, deshalb hier noch mal die Bitte an Euch, sich doch jetzt an den länger werdenden Tagen mal wieder hinzusetzen und etwas für den XL/XE zu Programmieren. Falls Euch die Ideen fehlen, teilt dies der DISK-LINE-Redaktion mit, dann werden Euch gerne Vorschläge geliefert!

Best.-Nr. AT 355 DM 10,-

Around the Planet

(c)1994 by Mirage

von Markus Römer

Und hier ist das nächste Spiel von Mirage, wieder in der Einheitspackung, die einen immer wieder versöhnlich stimmt, wenn man die doch etwas lieblosen Aufmachungen der deutschen Produkte sieht.

Wie so oft in letzter Zeit erhält man wieder eine Disk in einer Plastikhülle, und als Cover dient ein schönes buntes Bild und die polnische Anleitung auf gelbem Grund. Diesmal verstehe ich von dem polnischen Text leider nicht mal mehr als "systemie 34" und etwas über den Planeten Squo. Also versuchen wir es wieder einmal!

Nach kurzer Ladezeit erscheint ein Ladebild (die Floppy nudelt weiter), das ein Planetenszenario zeigt. Darüber läuft sogar ein Scroller, leider flackert das Bild derart, daß man besser ein wenig die polnische Anlei-

tung auswendig lernt. Aber nach kurzem wird man aufgefordert, "Start" zu drücken, und schon erscheint ein Info-Bildschirm, auf dem verschiedene Anweisungen gegeben werden, je nachdem, welche Tasten man drückt. Ich habe zwar keine Ahnung, welche Taste einen im Endeffekt ins Spiel bringt, aber irgendwie klappt's immer. HAT man es dann geschafft, röhrt die Floppy wieder los, der Screen flackert Midnight-Like, und kurz darauf...



...kommt man ins Titelbild, der richtig nach Mirage aussieht: Oben die Tasten, die man drücken soll, darunter blenden sich nacheinander verschiedene Infos über die Programmierer und die Copyright-Verhältnisse ein. Verblüffenderdings muß man sogar "Start" drücken, um ins Spiel zu kommen...

...wo man einen kleinen, pummeligen Roboter sieht, der darauf wartet, von euch gesteuert zu werden. Tut man das, trabt er in mäßigem Tempo los. Unter dem Bild sind diverse Anzeigen, darunter Munition, Sprit und Energie (letztere in Form von zwei Balken).

Die Munition ist anfangs leider Null, aber das kann sich schon im nächsten Screen ändern (die Bilder werden übrigens leider umgeschaltet), nur muß man dafür in eine Höhe kommen, die der kleine Kerl leider springend nicht erreicht.

Also kurz mal den Joystick ausprobiert, und siehe da: Wenn man FIRE drückt und dann den Stick nach unten drückt, kommt hinter dem kleinen Mann eine noch kleinere Flamme zum Vorschau - Oh, ein Raketenrucksack! Und so kann man dann auch hoch in die Lüfte schweben. Leider sind die sechzehn Sprit-Einheiten so knapp bemessen, daß man besser auf den Verbrauch achtet.

Und so rennt respektive schwebt man durch verschiedene Räume, darf Munition, Energie, Disketten etc. einsammeln, Fallen ausweichen und Gegner eliminieren. Dabei sollte man unbedingt seine Energiebalken im Auge behalten.

Die Grafik von "Around the Planet" hat mir sehr gut gefallen. Alles ist detailliert gemalt, das Spiel ist schön bunt, der Roboter und die Gegner sind mehrfarbig. Die Wermutstropfen sind lediglich die etwas langsame Bewegung des Helden, und mir ist aufgefallen, daß alles etwas unscharf wirkt - das liegt aber, glaube ich, eher an meinem Fernseher als an den Programmierern.

Die Musik ist Durchschnitt - und das zu 100%!!! Sie läuft dahin, ist ordentlich komponiert, aber sie geht nicht richtig ins Ohr und fällt nicht auf. Aber nach so vielen Polenspielen hat man eben schon (zu) viel gehört!

Der Spielspaß ist recht hoch. Dadurch, daß man auf Anhieb verschiedene Gegenstände findet, ist man animiert, weiter zu suchen. Um was es dann im Endeffekt dabei geht, ist wohl (wie so oft) nebensächlich.

Grafik : 2+

Sound : 2-

Spielspaß : 2

Gesamt : 2

Best.- Nr. ATM 49 DM 24,90

Hawkmoon

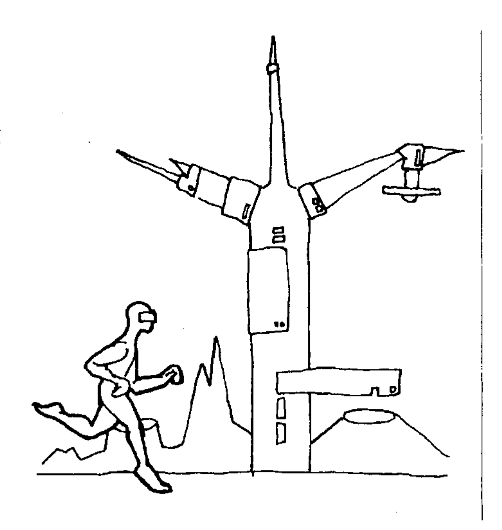
(c)1993 by LK Avalon

von Markus Römer

Dieses Spiel habe ich vor längerer Zeit auch schon 'mal gesehen, und jetzt war es bei der letzten Game-Bestellung wieder dabei. Programmiert wurde es von Dariusz Majer, einem Coder, dessen Namen ich auch schon öfters gehört habe (leider weiß ich gerade nicht, wo...), die Musik stammt wieder einmal von Tomasz Liebich, meiner Meinung nach dem besten Lala-Macher in Polen. Schauen wir doch einmal, um was es bei "Hawkmoon" geht!

Die Anleitung auf der Cover-Rückseite läßt mich 'mal wieder arg im Regen stehen. Immerhin erkenne ich den Namen des Helden (Johnnie), verstehe, daß es irgendwas im Weltraum zu tun gibt ("Kosmon auci") und daß ich "Amuletu" suchen muß. Na super, denke ich, aber nach vier Jahren Polenspiele weiß man sich meist selbst zu helfen.

Vom Titelscreen aus (weiße Schrift auf schwarz, allerdings eine andere Anordnung als bei Wloczykij & Co.) kommt man per Knopfdruck ins Game. Die Musik vom Anfang läuft dabei weiter. Und schon erfaßt uns ein bekanntes Gefühl ("Haben Sie Deja Vus?" "Nein, aber ich kann in der Küche nachsehen!"): Könnte es vielleicht ein Jump'n'Run sein, dieses Hawkmoon? Jaaaa, denn wenn man den Joystick seitwärts bewegt, "RUN"t der gute Johnnie, drückt man den Trigger nach oben, "JUMP"t er schräg in die Höhe. Hmmmm...



Die Musik, die läuft, zeigt, daß Tomasz Liebich Ahnung vom Fach hat (sein Faux Pas von "Lowca" sei ihm verziehen...) - ein toller, ruhiger, stim-

mungsvoller Song, der zwischendurch 'mal etwas flotter wird und insgesamt einfach gut ist. Schön Tomasz!

Grafisch ist die Sache ziemlich schlicht. "Stimmungsvoll" hatten wir zwar gerade schon, aber es paßt auch auf die Grafik. Leider ist das Spiel etwas sehr einfarbig geraten: Einige wenige Grüntöne vor einem schwarzen Hintergrund. Die Spielfigur selbst ist seltsam fahlgrün (allerdings ganz gut animiert), wenn ich nicht irre, sind die einzigen nicht-grünen Objekte die orange-goldenen "Amuletu". Naja! Dafür sieht das Logo unterhalb des Spielscreens richtig edel aus; zwar auch in grün-schwarz gehalten, aber wunderbar gezeichnet. Es geht doch!

Das Spiel selbst ist leider ein wenig einfallslos gehalten: Man steuert Johnnie durch die Gegend, darf Feuerstellen ausweichen und Amulette einsammeln. Außerdem sollte man darauf achten, wie tief man springt, denn der Balken mit der Lebensenergie ist gnadenlos und unerbittlich.

Wieviele Amulette man finden soll oder was sonst Ziel des Spiels ist, weiß in Deutschland wohl niemand. Aber bevor dieser Test in einem Verriss ausartet: "SOS Saturn" wurde damals als "absolutes Top-Spiel" bewertet - seltsam, "Hawkmoon" gefällt mir nur ein wenig schlechter...

Was ich sagen wollte: "Hawkmoon" ist leider nur ein Spiel unter vielen. Die Musik ist hervorragend, die Grafik fein gezeichnet, aber zu einfarbig. Und der Spielspaß hält sich leider auch in Grenzen. Aber wer wieder 'mal was neues für die Spielesammlung braucht, ist mit "Hawkmoon gut bedient.

Grafik :	3
Sound :	2+
Spielspaß :	3
Gesamt :	3+

Best.-Nr. ATM 50 DM 24,90

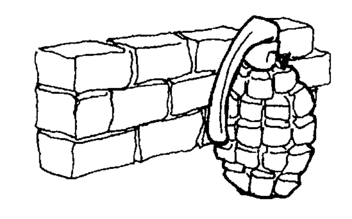
Cytadela

(c) ? by LK Avalon

von Markus Römer

Jetzt ein Test, kurz und knapp, über ein weiteres recht neues Spielaus Polen. Dabei kommen noch ein paar interessante Nebensachen...

Bei Cytadela ist es Aufgabe des Spielers, seine Spielfigur (einen kleiner Smilie) in einem Spielfeld ins Ziel zu bekommen. Dabei müssen Steine verschoben werden, andere warten darauf, gesprengt zu werden - dabei muß man natürlich zuerst die Bombe hinschieben, wie es sich gehört - es gibt hilfreiche (oder störende) Teleporter, Löcher im Boden und und und... Und das war's auch schon! Das ganze erinnert etwas an Sokoban/Sysiphus, UND MACHT SPASS!!! Es braucht schon einiges an Nachdenken, damit man sich nicht selbst den Weg verbaut, die Bomben falsch plaziert, Teleporter verbaut, und so weiter.



Die Grafik bei Cytadela ist wirklich gut - einfach, aber zweckmäßig! Alles ist sauber gezeichnet, man muß halt anfangs herausbekommen, welches Symbol was bedeutet. Aber dann kann das Spiel schon etwas süchtig machen.

Soundmäßig tut sich wenig bei Cytadela. Während dem Spiel hört man ein paar Effekte, außerdem bei der Punktewertung am Ende eines Levels.

Positiv ist noch zu erwähnen, daß Cytadela über ein Passwortsystem verfügt, so daß man nicht immer ganz von vorne Anfangen muß. So etwas gibt es ja leider nicht (mehr) so häufig.

Fazit: Cytadela ist ein simples Spiel, das auf Altbewährtem aufbaut. Dazu ist es noch gut umgesetzt, so daß es eigentlich für jeden Fan dieser Sparte eine lohnende Investition sein sollte.

Grafik :	2
Sound :	2- (nur FX)
Spielspaß :	2+
Gesamt :	2

Best.-Nr. ATM 51 DM 24,90

Jetzt noch zu den etwas seltsamen "Begleiterscheinungen":

- Auf der Diskette selbst ist ein Aufkleber "(C) by L.K. AVALON". Auf dem Cover dagegen ist das Emblem der polnischen Firma "ASF S.C." zu sehen. Was das zu bedeuten hat, weiß der Geier.

Wer allerdings denkt, "Cytadela" sei ein polnisches Spiel unbekannter Urheberrechte, der irrt (so wie ich anfangs). Das Titelbild spricht nämlich eine ganz andere Sprache: "Cytadela" heißt anscheinend in Wirklichkeit "The Citadel", ist also ein englisches Spiel aus dem Hause Tiger Developements". Seltsame Sache, vor allem frage ich mich, wer denn jetzt eigentlich das Copyright hat. Sollte einer von Euch etwas Näheres wissen (Internet oder so), kann er mich kontaktieren.

Oldie-Ecke

Tigris

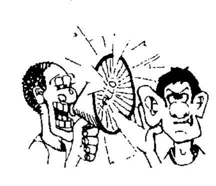
Tetris! Dieser Name ist auf allen Computersystemen ein Begriff. Auch für unseren kleinen Atari gibt es eine Vielzahl an teilweise sehr guten Varianten dieses Hitspiels, und Tigris ist eine davon. Anders als beim Original gibt es hier noch eine Menge anderer Spielsteine, die teilweise sehr eigenwillige Formen haben und es erfordert doch schon etwas mehr Geschick, diese Dinger an einen günstigen Platz zu bringen.

AM - Oldie-Ecke

Je nachdem, ob man ein Profitetris-ser oder ein Amateur ist, kann man sich sein Spielfeld zwischen 10 und 20 Reihen lang einstellen und es stehen 10 verschiedene Geschwindigkeiten zur Verfügung!

Wer's dann noch etwas schwerer haben möchte kann auch noch die Vorschau abschalten die einem verrät, welches Teil als nächstes 'runterkommt!

Wie man sieht, Tigris ist sehr anpassungsfähig und kann neben dieser Optionsvielfalt auch durch die gute Steuerung und die gesamte Präsentation überzeugen. Neben einer kleinen Titelmelodie verfügt das Spiel auch noch über eine abspeicherbare Highscore-Liste und für mich ist Tigris ganz klar das Nr.1 Tetris für unseren kleinen Atari!



****

*	Gafik	6	*
*	Sound	7	*
*	Motivation	9	*
*	Gesamt	7	*

****

Best.-Nr. AT 90 DM 9,90

SYZYGY 5/96

Und wieder ist eine Ausgabe dieses Diskettenmagazins aus Stefan Lausbergs eigener Fertigung entstanden und bereit, zu den XL/XE-Fans in die Laufwerke und auf den Bildschirm zu kommen. Man darf also gespannt sein, ob auf den Werbetext Verlaß ist und das SYZYGY nach den eigenen Worten "aus einer Menge Texten, Infos und Programmen" besteht.

Gleich nach dem Booten kommt erstmal nicht gerade viel Neues, denn es gibt wieder mal kein Titelbild, sondern nur den üblichen blauen Graphics 0 -Bildschirm, der dann nach einer Weile vom üblichen Menüprogramm abgelöst wird, das sich auch in alter Form präsentiert.

Im Vorwort geht Stefan nun auf die vergangenen olympischen Spiele sowie auf die Paralympics (die Olympiade für behinderte Menschen) ein und daß man sich doch nur recht schwer wieder an die MESZ (mitteleuropäische Sommerzeit) gewöhnen könne. Dann erwähnt er die Leserbeteiligung, welche mit einer Ausnahme gleich null sei, und er sich zwar einiges vorgenommen hätte, aber unter diesen Umständen nicht wisse, ob das SYZYGY nächstes Jahr noch erscheine.



Sehr motivierend klingt das nicht, aber hier scheint Stefan immer noch zu vergessen, daß Sommerzeit ist und der durchschnittliche Computerfan doch etwas seltener Zeit vor seinem Computer verbringt als etwa in der Herbst- und Winterzeit.

Die Rubrik "Credits" widmet sich diesmal dieser eben schon erwähnten "einen Ausnahme", nämlich Robert Kern, der mehrere Texte eingeschickt hat, wofür ihm an dieser Stelle von Stefan gedankt wird.

Gleich danach gibt es wieder den alten Fragebogen zu sehen, den man dann ausdrucken, ausfüllen und abschicken kann. Stefan hofft, daß sich hier noch der eine oder andere Leser dazu aufraffen kann, den Fragebogen zu bearbeiten.

Bei dem Bericht über die Neuigkeiten ("News aus der Szene"), der gerade mal eine Bildschirmseite belegt, kann man lesen, daß der AMC-Verlag dieses Jahr 15 Jahre alt wird und dieses Jubiläum auf der ABBUC-JVH zu feiern gedenkt. Bei KE werde außerdem ein neues Spiel programmiert, um was es dabei gehe, wisse Stefan jedoch noch nicht. Und sowohl der AMC sowie KE suchen noch Programmierer, die Programme für die AMC-Hardware schreiben können. Das sind schon alle Nachrichten.

Jetzt gibt es wieder mehr zu lesen, denn Robert Kern hat einen weiteren Buchtest verfaßt, in dem es um ein Buch für Einsteiger geht, das sich wirklich nur an die Anfänger wendet. Er stellt ausführlich jedes einzelne Kapitel vor und gibt eine Gesamtbeurteilung des Buches ab. Hier wird man wirklich gut über eine Literatur für den XL/XE informiert.

Die Problemhilferubrik beinhaltet diesmal den schon bekannten Text aus der vorherigen Ausgabe über einen mysteriösen Brief aus der Slowakei, in dem es um noch nie gehörte XL/XE-Software und um angeblich 10.000 User geht. Wer etwas darüber weiß oder gehört hat, sollte sich mit Stefan in Verbindung setzen.

Als Wettbewerb wurde wieder eine kleine Programmieraufgabe gestellt, und zwar soll man ein Programm schreiben, das eine Funktion, z.B. y=sin(x) als Grafik auf dem Bilschirm ausgibt. Der X-Bereich dafür soll frei wählbar sein. Leicht ist diese Aufgabe nicht, aber leider steht auch nicht da, welche Preise es dafür gibt.

Nun gibt es in den nächsten zwei Rubriken, dem Leserforum und den Leserbriefen, so gut wie nichts zu lesen. Im Leserforum erklärt Stefan nur nochmal dessen Zweck, und bei den Leserbriefen stehen nur 3 Zeilen, die verkünden, daß es keine Leserbriefe gibt. Auch bei den Kleinanzeigen hat sich nichts getan, hier gibt es nur nochmal die alte Anzeige von Robert Kern zu lesen.



Dann wird man noch kurz über die Software auf der zweiten Seite informiert, auf der sich diesmal die komplette "Drunk Tank Demo" einer polnischen Gruppe befindet.

Außerdem hat Robert Kern noch die Lösung zur letzten Programmieraufgabe geliefert, wo es um die Ausgabe der Primzahlen von 1 - 100 gehen sollte. Diese kann man aus dem Basic starten und sich ansehen.

ATARI magazin - SYZYGY 5/96

Es geht weiter mit der Internet-Corner. Hier stehen einige Adressen, die nichts mit dem XL/XE zu tun haben, sondern vielmehr mit allegemeiner Unterhaltung, z.B. dem Spiel Bingo. In der Film-Corner ist die Information leider auch rar, denn Stefan schreibt hier nur, er sei seit 3 Monaten nicht mehr im Kino gewesen, werde aber beim nächsten Mal einen Bericht über den Film "Independence Day" schreiben.

In der Music-Corner berichtet er umso ausführlicher über die Love-Parade, die auch als das große Techno-Fan-Treffen bekannt ist, wobei seine Meinung hierzu aber eigenartigerweise nicht eindeutig zu sein scheint. So ist der Umzug nach seiner Meinung zu einem "Bauern-Prolo-Umzug" verkommen, aber zum Schluß meint er, die Love-Parade sei eine super Party gewesen und nächstes Jahr sei er wieder dabei. Nun darf sich wohl jeder aussuchen, wie er diese Veranstaltung findet.

In der Rätselecke findet man nun schon unfreiwillige Komik. Stefan fragt hier, ab wann das SYZYGY besteht. Als Preise gäbe es 3 SYZYGY-Unterhosen, 3 solcher Zahnbürsten und 3 solcher Nagelfeilen. Dies kann wohl nur ein Scherz sein. Ich habe mir allerdings auch einen Scherz erlaubt und die Lösung auf einer Postkarte hingeschickt. Mal sehen, ob Stefan diese drei nützlichen Dinge tatsächlich herausrückt...

Die Witzeecke beinhaltet zwei Witze, die nach Stefans Meinung die besten sein sollen, die er dort, wo er gerade arbeitet, gehört hätte. Tatsächlich handelt es sich dabei jedoch um zwei frauenfeindliche und geschmacklose Scherze, die eigentlich besser da geblieben wären, wo Stefan sie gehört hat.

Anschließend kommt noch die Vorschau, wo Stefan (mal wieder) sagt, er hätte sich für das SYZYGY etwas vorgenommen, wobei man aber nicht erfährt, was. Außerdem ruft er dazu auf, daß doch der eine oder andere mal wieder einen Text für das Magazin schreiben soll. Damit ist aber das SYZYGY noch nicht zu Ende!

Es folgen zur allgemeinen Überraschung noch drei Testberichte von Robert Kern. Der hatte sich gedacht, daß die Olympiade in Atlanta doch eine gute Gelegenheit sei, um mal drei Sportspiele (eins davon ist PD) unter die Lupe zu nehmen. Getestet wurden DECATHLON, OLYMICS (PD) und SUMMER GAMES. Er stellt diese Spiele ausführlich vor,



und dank seines praktischen Bewertungsschemas kann man recht gut zu einem Urteil über die Software kommen. Es ist nur zu beachten, daß die Reihenfolge der Texte falsch herum ist, d.h. man muß mit SUMMER GAMES anfangen und als letztes DECATHLON laden, damit sie stimmt.

Soweit zu den Texten dieser Ausgabe. Seltsamerweise gibt es aber im Vergleich zum Werbetext erhebliche Unterschiede. Dort steht z.B., man könne aktuelle Dinge über den ABBUC erfahren, auch über die ATARI XL/XE-Homepage werde berichtet und wieder werde eine der vielen Homepages zum Thema 8-Bit-ATARI vorgestellt. Dieses fehlt jedoch völlig in dieser Ausgabe.

Weiterhin kündigte Stefan an, er werde weitere Programme vorstellen, die die Zusammenarbeit zwischen dem PC und XL vereinfachen, auch von diesen fehlt jede Spur in dieser Ausgabe. Und angeblich sollte man auch eine Public-Domain-Ecke finden, in der man viele Infos über Public Domain Software finden könne, diese bleibt in der Ausgabe unauffindbar.

Ebenso sollte es wie immer die STAR TREK Corner geben mit Infos über den neuen Star Trek Film "First Contact", welcher ebenfalls durch Abwesenheit glänzt. So bleibt doch die Frage übrig, ob beim Erstellen dieser Ausgabe 5/96 nicht wieder ein Zeitproblem oder andere Dinge zum Fehlen der angekündigten Texte beigetragen haben.

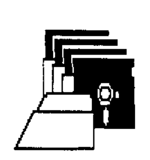
Fazit: Robert Kerns Texte sind die ungeschlagenen Highlights dieser Ausgabe. Nicht nur sein Buchtest, auch die Spieletests versorgen sehr gut mit Informationen. Wer bei der Love-Parade war, kann hier auch nochmal etwas darüber nachlesen. Ansonsten kann man sich noch die Programmierlösung von Robert Kern sowie die Demo aus Polen ansehen und nur hoffen, daß beim nächsten Mal tatsächlich einige Versprechen eingelöst werden und es wieder mehr zu lesen gibt.

Thorsten Helbing

Best.-Nr. AT 352 DM 9,-

PD-MAG 5/96

Sascha Röber war wieder in der PD-Welt unterwegs und hat sich mächtig ins Zeug gelegt, um der neugierigen ATARI-XL/XE-Gemeinde neuste Neuigkeiten und interessante Software zu präsentieren, was er mit seinen zwei Diskttenseiten unter Beweis stellen will. Mit dieser neuen Ausgabe kann sich nun jeder von diesem hohen Ziel überzeugen.



Nach dem Booten der Diskette und dem Anwählen des Intros im ersten Menü gibt es allerdings erstmal nicht viel Neues zu sehen, denn hier stößt man auf ein leider schon bekanntes Intro

von Friday, das in der Bildschirmmitte in Graphics 8 etwas zeichnet, unten am Bildschirm einen großen, leider nur einfarbigen Scroller laufen läßt und beim Drücken von SELECT digitalisierte Sprache ausgibt, wonach man leider den Computer neu booten muß. Offenbar war die Sommerzeit auch dafür verantwortlich, daß kein neues Intro programmiert wurde. Nun gut, wieder gebootet und im Menü das Magazin angewählt, erscheint bald darauf Saschas Vorwort.

Und hier weist er tatsächlich auf Probleme durch die Sommerzeit hin, die seinen Worten nach doch ein Loch in die Reihen jener gerissen hat, die sich sonst reger am Magazin beteiligen, wobei er aber denndoch feststellen konnte, daß die Beteiligung recht groß war. Außerdem informiert er noch über das Programm HELP in dieser Ausgabe, das Turbo-Basic braucht, aber eine andere Version als die ursprünglich dafür vorgesehene. Das war es dann und man kommt dann wieder zum altbekannten, bunten Menü, von dem sich alle anderen Texte aus anwählen lassen.

Gleich zu Anfang fällt auf, daß in der obersten Bildschirmzeile die Meldung erscheint, ein Koala- oder Micropainterbild sei vorhanden. Schnell mal START gedrückt, kann man es tatsächlich sehen, es handelt sich dabei um Mr. Spock, den gutbekannten Außerirdischen mit den spitzen Ohren bei der alten Serie von "Raumschiff Enterprise", welcher ernst wie

ATARI - PD-MAG 5/96

immer in seitliche Richtung blickt und offenbar irgendwie eingescannt wurde. Hier gibt es also einen Leckerbissen für die Science-Fiction-Fans unter den Lesern. Zurück im Menü kann man nun erstmal die Nachrichten unter die Lupe nehmen.

Sascha schreibt hier, daß der Lizenzvertrag mit PPP jetzt unter Dach und Fach sei und er eine Menge PPP-Software im Angebot habe, weiterhin würden die schon angekündigten PD-Mag-PD-Disketten bald erscheinen, zur ABBUC-JHV soll vom PD-Mag-Club eine Basic-Demo erstellt werden, der für den Assemblerkurs zuständige Heiko Bornhorst sei jetzt bei der Bundeswehr, weshalb es zu leichten Verzögerungen kommen könnte ("Beim Bund geht's eben rund"), und daß bei KE das firmeneigene Magazin ZONG aus Kostengründen zum A5-Format zurückgekehrt sei.

Außerdem sei beim ABBUC das IDE-Festplatteninterface fertig und die Bücherliste der RAM (eine ABBUC-Regionalgruppe in Rheinland-Pfalz) konnte wegen ihrer Länge nicht in eine Rubrik aufgenommen werden, so daß Sascha sie als Textdatei auf die Diskette packen mußte, wo man sie mit dem Compy-Shop-Editor (der sich ja auf jeder PD-Mag-Ausgabe befindet) lesen kann. Es ist erstaunlich, daß trotz der sonst so nachrichtenarmen Sommerzeit dermaßen viele Neuigkeiten zusammengekommen sind, da hat Sascha offenbar echt keine Kosten und Mühen gescheut!

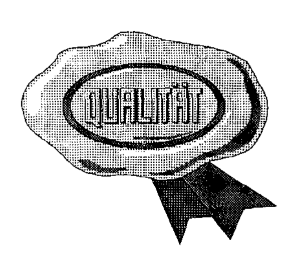
Weiter geht es mit der Rubrik "Intern", die auch nicht gerade wenig zu bieten hat. Erstmal ist da natürlich der Assemblerkurs, welcher sich diesmal mit den Farben und Helligkeiten bei den Grafikstufen befaßt. Bei "Rat und Tat" klagt ein Leser darüber, daß sein Datenrekorder nicht richtig funktioniere, und Sascha erklärt hier genau, woran das liegen könnte.

Auch die PD-Mag-Clubinfos sind wieder vertreten. Hier dreht es sich nochmal um die JHV-Basic-Demo, dann um Saschas Versandhandel (von dem, wie er berichtet, aber bisher wenig Gebrauch gemacht wurde und ihm doch mal mitgeteilt werden sollte, was für Software denn eigentlich gewünscht werde) und nochmal um die Bücherliste der RAM. Dann bleibt neben dem Impressum noch der Wettbewerbstext übrig. Hier äußert Sascha, daß für die Giga-Competition immer noch nicht genug Programme vorliegen, weshalb er ihn nochmal um 2 Monate verlängert und die bisherigen Einsender noch um etwas Geduld bis zur Auswertung bittet.

PD-MAG

Es folgt der Hardware-Test, wo Sascha die Coleco-Zehnertastatur näher beleuchtet. Diese ist zwar recht praktisch für die Eingabe von Zahlen, aber die Handhabung ist wohl doch etwas schwieriger als bei der von ATARI.

Das "Forum" bietet neben den Leserbriefen und den Kleinanzeigen noch ein Special über das IDE-Festplatten-Interface, das so um die 120,- DM kosten soll. Weiterhin schreibt Sascha hier noch etwas zu den weiteren Möglichkeiten mit diesem Interface. Auf jeden Fall stellt es eine gute Alternative zur Black Box dar, die ebenfalls einen Festplattenanschluß zuläßt, aber wesentlich teurer ist.



Viel Platz nehmen natürlich auch wieder die Softwaretests ein. So kam diesmal als kommerzielles Spiel ENCOUNTER auf den Prüfstand, das schon einiges an Action bietet. Wählt man nun "Megahit" an, passiert etwas Merkwürdiges: Der Text "Megaflop" erscheint. Genau umgekehrt ist es bei "Megaflop". Offenbar hat Sascha hier beide Texte irgendwie miteinander vertauscht. Jedenfalls stellt sich beim ihm das Spiel KING OF THE RING als totaler Flop heraus, weil man hier nur Punkte verteilen, aber selbst nichts weiter steuern kann, und zum Hit wurde bei ihm das allerdings kommerzielle Spiel PITFALL 2, wo es wieder durch den Dschungel auf Schatzjagd geht.

Der Vertreter für die Oldieecke ist diesmal KANGAROO, wo man einem hüpfenden Känguruh helfen muß, während in der Anwenderecke der DISKMASTER 3.0 getestet wurde, der mehrere Programme für die Bearbeitung von Disketten enthält. In der Demo-Corner schließlich setzt sich Sascha mit der CARPE DEMO auseinander. Weiterhin gibt es noch die TOP TEN, zu denen es diesmal nur 2 Einsendungen gab, weshalb er hier deutlich macht, daß ein bischen mehr Aktivität durchaus erwünscht ist.

Bei den Tips und Tricks wiederum gab es auch Schwierigkeiten mit den Adventure-Lösungen, aber zum Glück hat ein anderer Leser einen solchen Lösungstext parat gehabt, der beschreibt, wie man bei dem Adventure DIE AUSSERIRDISCHEN vorangehen muß (die Lösung dazu stand allerdings auch schon im allerersten ATARImagazin). Außerdem gibt Sascha noch einige Kurztips zu mehreren Spielen vorneweg.

Alsdann kann man sich bei "Outside" wieder nach dem Buch- und Filmtip umsehen sowie die Jaguar/Lynx-Corner durchlesen. Als Buch stellt Sascha "Indiana Jones und das Schwert des Dschinghis-Khan" vor, ein langer Titel, der aber - besonders für alle Fans des viele fantastische Abenteuer erlebenden Archäologen - auch nach Sachas Urteil lange anhaltenden Spaß verspricht.

Das Gegenteil ist allerdings beim Filmtip mit "Waterworld" der Fall, denn hier gibt es angeblich einige Ungereimtheiten, die den Film nicht zu einem Muß werden lassen. Und die Jaguar/Lynx-Corner mußte gänzlich ausfallen, da die Post nicht rechtzeitig den Text abgeliefert hatte, aber Sascha bittet bei dieser Gelegenheit darum, doch dem Autor mal mitzuteilen, ob diese Rubrik denn eigentlich etwas bringt oder nicht.

Neben dem Lesen sorgt natürlich auch wieder die Software für Spaß und Spannung. Den Anfang macht die schon in einem Text vorgestellte CARPE DEMO, bei der man allerdings einige Geduld mitbringen muß, da sich die Teile nicht verkürzen oder abbrechen lassen und man sie sich immer bis zum Ende ansehen muß. Sascha schreibt hier, man müsse am Ende noch eine Weile warten, bis der eigentlich beste Demoteil mit fliegenden hohlen Karos ähnlich wie bei "Master of the Lamps" erscheint. In der Tat handelt es sich dabei um eine sehr gute Nachahmung.

Es sei aber noch dazu gesagt, daß man auch hier eine Weile warten sollte, denn der endgültige Endbildschirm zeigt noch sehr gut animierte Player-Vögel, die mit zufällig gewählten Geschwindigkeiten immer wieder von links nach rechts fliegen und echt sehenswert sind. Bleibt nur die Frage über, warum der Autor schon lange vorher das Ende der Demo ankündigt, obwohl das Beste von allem ja erst noch folgt.

Neben dieser Demo gibt es das Programm MEMORANDUM, das einen großen Merkzettel verwalten kann, dann DEMO4, eine Minidemo, weiterhin das Spiel ROCKS, eine Abwandlung von "Lunar Lander", wo man mit seinem Transporter ein Asteroidenfeld durchfliegen, sicher landen, eine Fracht aufnehmen und wieder durch den Asteroidengürtel in sein Raumschiff gelangen muß.

Mehr Ballervermögen fordert dann MALPASS, das wohl dem Actionspiel "Defender" abgeschaut wurde. Erholung danach gibt es bei den beiden Musikstücken DARKNESS und DREAMER in Assembler aus Polen. Zum Kopieren von mehreren Dateien auf einmal ist dann POLYCOPY gedacht, das sogar in Basic läuft, leicht bedienbar und in Deutsch gehalten ist. Ein weiteres Anwenderprogramm ist HELP, mit dem man Diskettenlabels und andere Etiketten erstellen kann, es läßt sich allerdings NUR mit einer Maus bedienen, und das ist sehr schade, denn so haben mauslose XL/XE-Anwender nichts davon.

Sehr begrüßen werden alle, die in Turbo-Basic programmieren, endlich die frei kopierbare Variante von TURBO-BASIC, zu der es auch eine kleine Textdatei als Information gibt, diese ist aber so mit Sonderzeichen durchsetzt, daß sie schon fast unleserlich ist und besser im ASCII-Format hätte vorliegen sollen, inkl. Compiler und Runtime-Datei dazu. Schließlich kann man noch BRIKBAT spielen, eine Mischung zwischen Tennis und Arkaniod, für zwei Spieler.

Fazit: Auch die Sommerzeit konnte nichts daran ändern, daß es für alle Nachrichten- und Software-Fans wieder eine PD-Mag-Ausgabe gibt, die nicht zuviel verspricht.

Best.-Nr. PDM 596 DM 12,-

Lieber Atari-Freund,

wie jedes halbe Jahr steht uns wieder eine Verlängerung bevor. Als erstes gleich der wichtige Termin für Ihre Verlängerung - 12. November '96 !

Auch wenn ich mich wiederhole, möchte ich noch einmal darauf hinweisen, daß alle User bis zu diesem Termin Ihre Abonnements verlängern müssen, damit wir auch für das nächste Halbjahr aktiv sein können.

Termin 12. November

Wie bereits im Vorwort erwähnt, ist es wichtig nicht nur das ATARI magazin, sondern auch das PD-MAG und das SYZYGY zu abonnieren.

Treueprogramme jetzt auch beim PD-MAG und SYZYGY

Deshalb haben wir auch bei diesen Abonnements das beliebte Treueprogramm eingeführt. Ich hoffe, daß meine Bitte bei Ihnen ankommt, und Sie sich für das zukunftsichere Komplettangebot entscheiden.

Ja, das wäre es eigentlich schon wieder. Ich erwarte Ihre Verlängerung bis zum 12. November und verbleibe

mit freundlichen Grüßen Euer

Werner Rätz

So nun wollen wir Ihnen aber wieder Programme vorstellen, die wir wieder extra zur Verlängerung in unsere Liste für die Treueprogramme aufgenommen haben.

Natürlich können Sie die Programme auch ganz normal bestellen. Bestellnummer und Preis sind jeweils unten angegeben.

BOMBER JACK

Jack, der Höhlenmensch, hat es irgendwie geschafft, bis zum heutigen Tag zu überleben. Hinzu kommt, daß Jack sehr gierig geworden ist.

Sammeln Sie nun mit Jack alle Goldstücke auf, damit er sich seine heiß begehrten Otternasen kaufen kann. Dabei begegnen Ihnen allerlei Gegenstände und Gefahren.

Das Spiel bietet 50 Level, jeweils 25 auf einer Diskettenseite. Um nicht jedesmal von vorne beginnen zu müssen, bekommt man nach jedem Level einen Code, mit dem man jedes Level einzeln anwählen kann.

Best.-Nr. AT 357 DM 18,-

LASERMAZE

Endlich einmal ein richtiger Auftrag für den Zauberer Monk: indem er gefährliche Minen in einem Kanalsystem beseitigt, soll er die Welt retten. Doch so gefährlich ist das gar nicht, und Monk will den Auftrag ablehnen. Als er jedoch Richtung Ausgang geht, stellt er fest, daß die Türe zu ist. So bleibt ihm nichts anderes übrig, als alle Minen zu beseitigen, um so wieder ans Tageslicht zu kommen.



Für diese Aufgabe steht ihm nur ein Laser zur Verfügung, und die Munition ist auch noch begrenzt.

Durch verschieben von Reflektorblöcken (einfach dagegen laufen), muß er den den Strahl so umlenken, daß alle Minen zerstört werden können.

Das Spiel bietet zu den 50 Leveln noch einen Editor, mit dem man sich beliebig viele eigene Level erstellen kann. Es ist wahlweise mit Joystick in Port 1, der Tastatur oder der ZX-85 Zehnertastatur in Port 2 zu bedienen.

Best.-Nr. AT 358 DM 18,-

ZEBULAND

Zebu, unser kleiner Held, lebt in einem Land, das aus vielen Irrgärten und Labyrinthen besteht. Da Zebu noch sehr jung und unerfahren ist, sollen Sie ihm helfen, die Irrgärten zu durchqueren.

Außerdem hat Zebu noch drei Brüder, die sich in der gleichen Lage befinden.

Finden Sie nun, durch verschieben der frei liegenden Blöcke und Drehtüren, mit Zebu und seinen Brüdern den Ausgang (eine nach unten führende Treppe), um ins nächste Levvel zu gelangen.

Best.-Nr. AT 359 DM 18,-

SOGON

Sie haben bei SOGON die Aufgabe, Lagerhallen aufzuräumen. Dazu steht Ihnen ein Bagger zur Verfügung, mit dem Sie die Kisten auf die vorgesehenen Plätze verschieben können. Doch aufgepaßt - es kann immer nur eine Kiste zur Zeit verschoben werden. Nebenbei müssen Sie auch noch aufpassen, keine Kiste an eine ungünstige Stelle zu schieben.

Der Bagger wird mit dem Joystick in Port1 gesteuert. Sollte einmal eine Kiste an die falsch Stelle gekommen sein, kann man mit der HELP-Taste den letzten Zug rückgängig machen. Außerdem steht ein Editor zur Verfügung.

Best.-Nr. AT 360 DM 18,-

Diskussionsthema

Wir suchen immer fesselnde Diskussionsthemen für die Kommunikationsecke. Vielleicht haben Sie ein Thema, das Sie brennend interessiert.

Schreiben Sie uns einfach!

Power per Post

Postfach 1640

75006 Bretten

OBLITROID

Zur Sicherung des Friedens im Universum, werden auf Xyros Elitekämpfer ausgebildet. Zur Zeit absolviert immer ein Schüler pro Jahr die Abschlußprüfung - in diesem Jahr sind das Sie.

Die Prüfung besteht darin, Tindalos, den Herrscher des Bösen, auf einem Planeten am Rande der Galaxis, zu töten. Dazu steht Ihnen ein Energieanzug zur Verfügung, der feindliche Attacken abwehrt. In dem Labyrinth, in dem sich Tindalos versteckt, begegnen Sie Kreaturen, die Sie aus Ihren Qualen erlösen müssen. Der einzige Weg ist jedoch, sie zu töten. Außerdem hat Tindalos Gehilfen, die Sie auf dem langen Weg durch das Labyrinth zu töten versuchen.

Best.-Nr. AT 361 DM 18,-

ZONG-Classics 1:

Brain-Death

Teil 1 der Serie bietet jede Menge Denkstoff für lange Abende. **BLOB**, ein lustige Mischung aus Denkspiel und Jump & Run. **GRAVITAR**, die Umsetzung des Spielhallenklassikers, **PYRAMID-PATIENCE**, eine super Patience mit toller Grafik.

FÄCHER-PATIENCE, noch eine super Patience, für Mausteuerung. **VIRO-MANIA**, die Umsetzung des Nintendo Spieles Dr. Mario. **JOSHI**, die Umsetzung des Nintendo-Spieles Mario & Yoshi. **HONG KONG**, ebenfalls eine Patience-ähnliche Umsetzung eines Gameboy-Spieles. **VANISH** und **LOGO**, jeweils ein kleineres Denkspiel mit Pfiff.

NAUGHTY GNOMS GREAT ADVENTURE, eine gelungene Mischung aus Denk- und Labyrinthspiel. **COLOR QUEST**, eine schnelle Senso-Umsetzung. **EINS ZU FÜNF**, noch ein kleines, aber feines Denkspiel. **MAGNETIX**, ebenfalls eine Nintendo-Umsetzung. **SWOP**, der Scheibendreher. **MEMORY**, eine Variante des klassischen Spieles.

Insgesamt 14 Titel, von denen schon fünf eine Supergrafik aufweisen können, Spaß machen auf jeden Fall alle.

Best.-Nr. AT 362 DM 29,80

ZONG-Classics 5:

X-Mas Atmospheres

Diese Compilation eigent sich ideal für lange Winterabende. Es ist zwar noch nicht Winter, aber lange dauert's nicht mehr. Genau.

XMAS-HOUSE: Streß für den Weihnachtsmann. Seine Aufgabe ist es, Geschenke zu verteilen, bzw. Kerzen anzuzünden. Dies geschieht im Labyrinth des Kellers des dunklen Hauses. Echter Weihnachtsstreß. Uff.

WEIHNACHTS-SPIEL: Ein geniales Top-Game. Wieder muß man als Weihnachtsmann für ein frohes Weinachtsfest sorgen. Dazu gilt es als erstes, die vom Himmel fallenden Geschenke aufzufangen und in den Geschenkesack zu befördern. Danach müssen über der Stadt die zu beschenkenden Häuser geortet werden. Jetzt nur noch die Geschenke in den Kamin geworfen und schon ist's geschafft.

TARAN: Ein spannendes und umfangreiches Grafikadventure mit gutem Parser und schönen Bildern. Genau das richtige für lange Abende.

ADVENTURE: Noch ein Adventure, klar, sagt ja schon der Name. Hierzu sage ich erstmal nichts, es soll.ja noch ein wenig Überraschung bleiben.

X-MAS HORROR: Das absolute Weihnachtsabenteuer. Schöne Grafik, guter Parser, leichte Bedienung, spannende Story. Ein echtes, schwieriges, deutsches Grafikabenteuer.

Also: Fünf weihnachtliche und abenteuerliche Spiele, die jedes einzelne schon nächtelang fesseln.

Best.-Nr. AT 363 DM 29,80

Programmiersprachen

Teil 17

In dieser Ausgabe möchte ich Ihnen eine ungewöhnliche Sprache vorstellen. Eiffel ist eine objektorientierte Sprache, die in der Lehre und überall dort eingesetzt wird, wo Softwareüberdurchschnittlichen Sicherheitsansprüchen genügen soll, wie beispielsweise im Bankensektor.

Der Grund für die Vorstellung in dieser Serie, neben der Bekanntmachung des Lesers mit dieser Sprache, soll die Sensibilisierung des Lesers für eine kontextbezogene Sprachwahl sein.

Jemand der eine Programmiersprache verwendet, um das Programmieren zu lernen und zu üben, sollte eine Sprache verwenden, die hierfür sinnvoll ist. So ist dem Programmierneuling und dem Hobbyprogrammierer von C++ abzuraten, da sie für Profis geschrieben wurde und deshalb zu kompliziert für den gelegentlichen Einsatz ist.

Geschichte von Eiffel

Als die Franzosen Bertrand Meyer und Jean Marc Nerson 1985 einen komplexen Editor entwickeln wollten, nahmen sie das Umfeld kommerzieller Software-Entwicklung genau unter die Lupe. Die Kombination der Sicherheit einer Programmiersprache mit deren Fähigkeit zur Konstruktion komplexer Architekturen lag ihnen dabei besonders am Herzen. Da sie die damals existierenden Sprachen in diesem Punkt jedoch als nicht zufriedenstellend empfanden, machten sich die beiden an die Entwicklung einer von Grund auf neuen Sprache: Eiffel (vgl. auch Übersicht 1).

Übersicht 1

1985: Bertrand Meyer and Jean Marc Nerson beginnen in Kaliforniern die Entwicklung eines syntaxgesteuerten Editors, die bald zu einer neuen, eigenständigen Programmiersprache führt: Eiffel

Programmiersprachen

1986: Vorstellung des ersten ISE-Eiffel-Compilers (April), die erste Kundenauslieferung erfolgt im Dezember

ab 1987: Eiffel erreicht Marktgängigkeit

1991:

- Gründung von NICE (Abk. für Nonprofit International Consortium for Eiffel), das über die Rechte von Eiffel verfügt und über deren Normierung und Weiterentwicklung wacht sowie Standards für grundlegende Klassen definiert

- Sprachbeschreibung "Eiffel: The Language" von Bertrand Meyer (bei Prentice-Hall)

- Verfügbarkeit von Eiffel/S von der Firma SIG (der erste Eiffel-Compiler, der auf der neuen Sprachbeschreibung von Version 3.0 basiert)

1994: TowerEiffel kommt auf den Markt

1995:

- Ergänzung des Angebots an Eiffel-Compilern in Deutschland durch iss-base (Fa. Halstenbach)

- ELKS (Eiffel Library Kernel-Standard) gibt Standards für Eiffel-Basisklassen

Der Name war Programm

Wie beim Pariser Wahrzeichen sollte die neue Sprache ein Höchstmaß an Komplexität ermöglichen und zugleich Transparenz und Stabilität gewährleisten. Sie bietet daher die Mächtigkeit von Sprachen wie C++, jedoch ohne deren kryptischen Aufbau. Andererseits ist sie - ebenso wie Smalltalk - eine reine objektorientierte Sprache und bietet darüber hinaus aber geeignete Mechanismen, um besonders zuverlässige Software zu entwickeln.

Einsatzfelder von Eiffel

Mit der Entscheidung, eine vollkommene neue Programmiersprache zu entwickeln, gingen Meyer und Nerson ein vor allem wirtschaftliches Wagnis ein: Nicht nur, daß für die Bereitstellung einer stabilen Version, leistungsfähiger Compiler und der für die Anwendung notwendigen CASE-TOOLS ein großer Zeitvorlauf benötigt wurde, mit C++ war und ist eine OO-Sprache auf dem Markt, deren nicht objektorientierter Vorgänger C, in vielen DV-Abteilungen bereits fest etabliert war. Diesen zeitlichen Vorsprung mußte Eiffel durch überdurchschnittliche Qualität ausgleichen, um auf dem Markt erfolgreich zu sein.

Qualitätsplus

Dieses Qualitätsplus ist auch der Grund, weshalb Eiffel bislang vor allem an den Hochschulen die größte Resonanz erfährt. Im ersten Halbjahr habe ich in Schweden studiert und konnte dort selber den praktischen Einsatz von Eiffel verfolgen. Die Kommilitonen, die Projekte in Eiffel durchführen mußten, lobten vor allen Dingen die in die Sprache eingebauten Mechansimen zur Erstellung zuverlässiger Software.

Doch nicht nur im universitären Umfeld wird Eiffel eingesetzt. In den USA hat sich Eiffel einen Namen vor allem in jenen Geschäftsbereichen gemacht, die hochsensible Daten verarbeiten. Banken, Versicherungen, Telekommunikationsanbieter und andere streng kundenorientierte Dienstleister, die sowohl umfangreiche als auch störungsfreie Informationsverarbeitung zu gewährleisten haben, sind daher die häufigsten Nutzer. Und auch in Deutschland gibt es bereits mindestens 2000 Eiffel-Anwender in Industrie und Wirtschaft.

Ein Beispiel:

Die Credit Agricole Lazare financial products (die amerikanische Informationstechnologie-Tochter der französischen Banken Credit Agricole und Banque Lazare) entwickelte ihre Software mit über 6000 Klassen (einer Form der Gruppierung von Unterprogrammen) verteilt in London, New York und Paris - mit Eiffel.

Das Besondere dabei: Das Software-Entwicklungsteam bestand nur zu einem Drittel aus Programmierern; alle anderen waren Finanzanalysten und Betriebswirte, deren Einarbeitung lediglich wenige Tage dauerte.

Denn in der Planungs- und Entwurfs-Phase werden zur Spezifikation von Software-Systemen nur wenige Sprachelemente von Eiffel benötigt, die in kurzer Zeit erlernt werden können. Damit konnten sich die zukünftigen Nutzer auf ihr Metier konzentrieren und binnen kurzer Zeit eine Anwendung aufbauen, die ihren fachlichen Anforderungen gerecht wurde.

Die Struktur der Sprache

Eiffel ist eine objektorientierte Programmiersprache. Für Experten: Eiffel unterstützt Polymorphismus und dynamisches Binden. Darüber hinaus bietet Eiffel leistungsfähige Konzepte und Mechanismen, welche die Entwicklung besonders zuverlässiger Software ermöglichen. Richtungsweisend ist etwa das Prinzip "Design by Contract".

Dieses Prinzip regelt die Beziehungen zwischen einem Programmodul und seinen Nutzern als formale Vereinbarung, in der Rechte und Pflichten jeder Partei festgelegt sind (Vertrag). So wird beispielsweise für eine Routine festgelegt, welche Bedingungen vom Aufrufer der Routine erfüllt sein müssen, damit diese korrekt ausgeführt werden kann, und welche Garantien im Gegenzug die Routine dem Aufrufer nach ihrer Ausführung gibt.

Daraus läßt sich erkennen, daß das Schreiben von Eiffel-Programmen aufwendiger ist als das von beispielsweise BASIC-Programmen. Im Gegenzug erhält man Software mit weniger Fehlern.

Leser mit Internet-Anschluß empfehle ich zu diesem Thema die Seiten

http://www.eiffel.com

http://www.twr.com

Rainer Hansen

Leitfaden

Teil XIX

Leitfaden Teil XIX

Mit portabler Software, insbesondere mit dem Problembereich Software-Umgebung, haben sich die letzten Folgen beschäftigt. Die Verbreitung portabler Software ist der letzte Teil dieses Problembereichs, der noch nicht behandelt wurde. Dieser wird im ersten Teil des Artikels besprochen. Im zweiten Teil wird auf Probleme der Portabilität bezüglich numerischer Software eingegangen.

Verbreitung portabler Software

In früheren Jahren warf insbesondere die Verbreitung portabler Software einige Probleme auf. In den letzten Jahren haben zahlreiche Standardisierungen und nicht zuletzt das Internet dafür gesorgt, daß dieses Problem heute wesentlich einfacher zu lösen ist.

Der weithin akzeptierte ASCII Zeichensatz, dem zahlreiche länderspezifische Sonderzeichen fehlen, wird zunehmend durch den Latin-1 Zeichensatz verdrängt. Im Internet, dem Vorreiter zahlreicher neuer Entwicklungen, wird mittlerweile teilweise mit 16-Bit Zeichensätzen gearbeitet.

Damit kann ein Zeichensatz 65536 Zeichen enthalten, was insbesondere für ostasiatische Länder von Bedeutung ist. Trotzdem findet man immer wieder, insbesondere bei amerikanischer Software, die fehlende Unterstützung länderspezifischer Sonderzeichen, was sich mit der Zeit sicherlich noch ändern wird.

Der Datenträger zur Verbreitung der Software hat sich in den letzten Jahren erheblich gewandelt. Sind für unsere Ataris noch 5,25 Zoll Disketten der Standard, so war für einige Jahre für neuere Computer Disketten im 3,5 Zoll Format üblich. Doch auch hier traten Probleme auf, da die Beschreibungsformate nicht einheitlich waren.

Durch die hohe Marktdurchdringung von PCs wurde der MS-DOS-Diskettenstandard quasi zum allgemein akzeptierten Austauschformat. In den letzten drei Jahren hat die CD zunehmend die Diskette verdrängt und mittlerweile ist neue Software fast ausschließlich auf CD erhältlich.

Doch auch hier treten wieder Probleme auf, da unterschiedliche Standards bestehen. Die einfachste Art besteht deshalb Software per Internet zu verbreiten, da dort ein einheitlicher Standard zur Übertragung von Daten existiert. Im Moment herrschen noch Probleme mit dem Zahlungsverkehr per Internet, doch dies wird in wenigen Monaten sicherlich gelöst sein.

Numerische Software

Das Hauptproblem des Entwurfs und der Portierung numerischer Software ist die Definition der Arithmetik in Programmiersprachen. Numerische Typen sind sehr maschinenabhänig, sowohl in dem Zahlenbereich der auf einem gegebenen Rechner dargestellt werden kann als auch in der Darstellung der Zahlen. Weiterhin ist die Bedeutung arithmetische Operationen nicht immer klar definiert und kann zu unterschiedlichen Auslegungen führen.

Zur Portierung numerischer Software ist ein anderer Aspekt ebenfalls von wesentlicher Bedeutung: Rechenschritte sollten in einer maschinenunabhängigen Art beschrieben werden, so daß sie in unterschiedlichen Zusammenhängen und auf unterschiedlichen Computern genutzt werden kann.

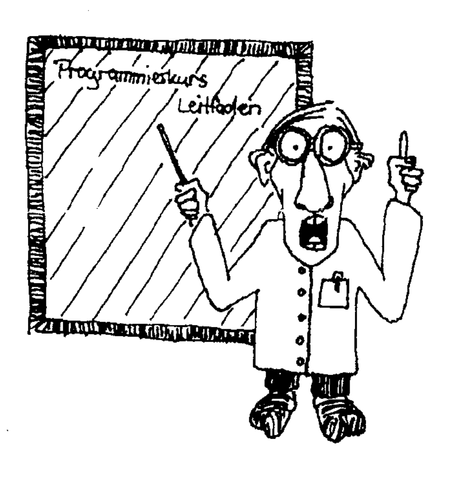
Dies impliziert eine Bibliotheksverwaltung zur effizienten Nutzung, welche wiederum auf einer Dateiverwaltung aufbaut. Hier ergibt sich somit eine weitere Schnittstelle zwischen Programm und System. In den folgenden Abschnitten werden einige Probleme, die beim Entwurf portabler numerischer Software auftreten, besprochen und Lösungsansätze dafür vorgestellt.

1. Integerzahlen

Integerzahl sind ganzzahlige Zahlen. Mit ihnen sind zwei Probleme verbunden, der abgebildete Zahlenbereich und wie reelle Zahlen auf Integerzahlen abgebildet werden. Bei der Transformation reeller Zahlen in Integerzahlen wird einerseits gerundet oder andererseits der Nachkommateil einfach abgeschnitten.

Die einzigen Möglichkeiten, rechnerunabhänige Arithmetik umzusetzen, sind entweder eine strenge Beschränkung der Wertebereiche von Typen oder die Arithmetik so flexibel zu definieren, daß Objekte jeder Art zugelassen sind.

Berechnungsunterschiede durch Transformationsunterschiede können mit Hilfe der Verwendung einfacher Algorithmen gelöst werden. Hier ist also die Kenntnis des Transformationsalgorithmus relevant.



2. Reelle Zahlen

Reelle Zahlen können im Computer nur näherungsweise abgebildet werden, da sie eine unendliche Stellenanzahl aufweisen können und Speicherplatz limitiert ist. Bei genauen Berechnungen ist auf die von Rechner zu Rechner bzw. von Fließkomma- zu Fließkommapaket unterschiedlichen Genauigkeiten zu achten.

Rainer Hansen

Große Werbeaktion

Damit uns das ATARI magazin noch lange erhalten bleibt, und das hoffen wir wahrscheinlich alle, muß das Magazin eine bestimmte Verkaufszahl erreichen.

Da es aber leider nicht zu vermeiden ist, daß mit der Zeit einige User Ihr Hobby aufgeben, sollten diese Lücken gleich wieder gefüllt werden.

Hier können Sie nun aktiv werden! Gibt es in Ihrem Bekannten- und Freundeskreis User, die noch nie das ATARI magazin bei uns bestellt haben?

Falls ja, vielleicht können Sie sie vom Bezug des ATARI magazins überzeugen.

Gutschein in Höhe von DM 10,-

Für jeden Neukunden erhalten Sie als kleines Dankeschön einen Gutschein in Höhe von DM 10,-.

Setzen Sie sich mit uns in Verbindung (entweder schriftlich oder unter der Hotline 07252/4827). Wir schicken Ihnen die speziellen Bestellformulare zu.

Power per Post

Postfach 1640 - 75006 Bretten

Tel. 07252/3058 - Fax: 07252/85565

ATARI magazin Hefte

Achtung: "Neue" alte Ausgaben wurden in unserem Keller gefunden

Ist Ihre Sammlung noch nicht völlständig? Hier haben Sie die Möglichkeit, das eine oder andere Magazin nachzubestellen.

Zunächst eine Liste der noch vorhandenen älteren ATARI magazine aus den Jahren 87, 88 und 89. **Das Einzelexemplar kostet hier nur DM 2,50.**

O 3/87	O 3/88	O 8/88	O 4/89	O 8/89
O 4/87	O 4/88	O 10/88	O 5/89	O 9-10/89
O 5/87	O 5/88	O 12/88	O 6/89	O 11-12/89
O 6/87	O 6/88	O 1/89	O 7/89	
O 1/88	O 7/88	O 3/89		

Kreuzen Sie die gewünschten Ausgaben an, und schicken Sie den Abschnitt an Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten.

Name Straße

PLZ/ORT

O Bargeld (keine Versandkosten) O Scheck (+ 6,- DM/Ausl. 12,-DM)

VORSCHAU

Natürlich gibt es auch in der nächsten Ausgabe interessante Berichte, Tests, Neuheiten und Workshops.

Wichtig ist nur, daß sich alle User aktiv am ATARI magazin beteiligen.

Für alle gibt es so viele Möglichkeiten mitzumachen, um das Magazin aufregend zu gestalten. Wir erwarten Ihre Post.

Die Ausgabe 1/97 erscheint im Dezember

IMPRESSUM

Herausgeber: Werner Rätz

Ständig freie Mitarbeiter:
Rainer Hansen
Ulf Petersen
Harald Schönfeld
Thorsten Helbing
Kay Hallies
Florian Baumann
Markus Rösner
Frederik Holst
Lothar Reichardt
Daniel Pralle
Stefan Heim
Sascha Röber
Rainer Caspary
Falk Büttner

Vertrieb: Nur über den Versandweg

Anschrift:
Verlag Werner Rätz (Power per Post)
Melanchthonstr. 75/1
Postfach 1640
75006 Bretten
Tel.: 07252/3058
Fax: 07252/85565
BTX: 07252/2997

Das ATARImagazin erscheint alle 2 Monate. Das Einzelheft kostet DM 10,-.

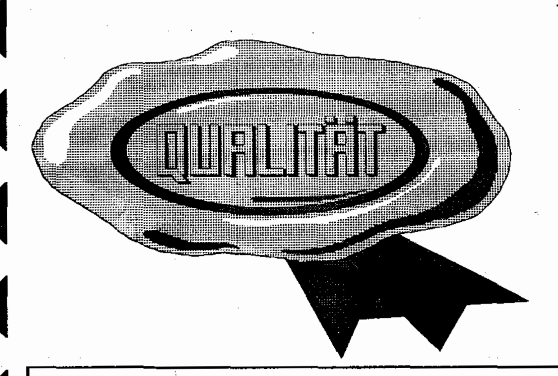
Manuskript- und Programmeinsendung:



Jetzt schon ein riesiger Erfolg - das ultimative PD MAGazin !!!

SYZYGY

Das interessante Diskettenmagazin



Jede Ausgabe ist ein Knüller !

Das PD MAGazin und SYZYGY darf in keiner Softwaresammlung fehlen.

Bitte beachten Sie unsere untenstehenden Angebote !!!

Der Einzelpreis für das PD-MAGazin beträgt DM 12,-

Der Einzelpreis für das SYZYGY beträgt DM 9,-

PD-MAGazin 1-6/95

Das Kennenlernpaket

Sie erhalten die 6 Ausgaben des Jahres 1995 zum absoluten **Kennenlernpreis** von

nur DM 40,-.

Greifen Sie gleich zu, es lohnt sich auf jeden Fall.
Best.-Nr. PDM 1-6/95 DM 40,-

SYZYGY 1-6/95

Das Kennenlernpaket

Sie erhalten die 6 Ausgaben des Jahres 1995 zum absoluten **Kennenlernpreis** von

nur DM 30,-.

Greifen Sie gleich zu, es lohnt sich auf jeden Fall.
Best.-Nr. Syzygy 1-6/95 DM 30,-

PD-MAG Abo 1996

Damit Sie immer aktuell sind, abonnieren Sie gleich die 3 Ausgaben für das zweite Halbjahr 1996. Unser Aboangebot: Ausgabe 4/96, 5/96 und 6/96 für

nur DM 25,-

Best.-Nr. PDM 456/96 DM 25,-

SYZYGY Abo 1996

Damit Sie immer aktuell sind, abonnieren Sie gleich die 3 Ausgaben für das zweite Halbjahr 1996. Unser Aboangebot: Ausgabe 4/96, 5/96 und 6/96 für

nur DM 18,-

Best.-Nr. Syzygy 456/96 DM 18,-

Power per Post - PF 1640 - 75006 Bretten - Tel. 07252/3058